

Министерство науки и высшего образования РФ  
Федеральное государственное автономное  
образовательное учреждение высшего образования  
**«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

Институт филологии и языковой коммуникации  
Кафедра восточных языков

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий кафедрой  
\_\_\_\_\_ И.Г. Нагибина  
«\_\_» \_\_\_\_\_ 2024 г.

**БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА**

45.03.02 Лингвистика

**КОНСТРУИРОВАНИЕ ОБРАЗА БОЖЕСТВА В КИТАЙСКОЙ  
ЛИНГВОКУЛЬТУРЕ (НА МАТЕРИАЛЕ ИГРОВОГО ДИСКУРСА)**

Научный руководитель

ст. преп. каф. ВЯ  
Ю. Чжан

Выпускник

А.С. Ракуцева

Нормоконтролер

И.А. Рабцевич

Красноярск 2024

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ .....</b>	<b>3</b>
<b>ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ В ИЗУЧЕНИИ ОБРАЗА БОЖЕСТВА В КИТАЙСКОЙ ЛИНГВОКУЛЬТУРЕ НА ПРИМЕРЕ ИГРОВОГО ДИСКУРСА .....</b>	<b>5</b>
1.1. Игровой дискурс как современный вид дискурса .....	5
1.2. Интерпретация образа в игровом дискурсе .....	13
1.3. Конструирование образа в игровом дискурсе .....	17
<b>ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1 .....</b>	<b>23</b>
<b>ГЛАВА 2. АНАЛИЗ СПОСОБОВ КОНСТРУИРОВАНИЯ ОБРАЗА БОЖЕСТВА .....</b>	<b>25</b>
2.1. Обоснования выбора эмпирического материала и методы его анализа ...	25
2.2. Анализ конструирования образа божеств в игровом дискурсе Genshin Impact .....	27
2.2.1. Неизвестное божество или Хранитель облаков .....	27
2.2.2. Архонт Венти .....	29
2.2.3. Архонт Чжун Ли .....	35
2.2.4. Архонт Райдэн Сёгун .....	39
2.2.5. Архонт Нахида .....	44
2.2.6. Архонт Фурина .....	52
2.3. Анализ общих черт божеств в видеоигре и их характеристика .....	59
<b>ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2 .....</b>	<b>62</b>
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....</b>	<b>64</b>
<b>СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ .....</b>	<b>66</b>
<b>СПИСОК ИЛЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРИАЛА .....</b>	<b>70</b>

## ВВЕДЕНИЕ

Данная выпускная квалификационная работа посвящена исследованию мультимодального игрового дискурса и направлена на выявление и изучение способов конструирования образа в видеоигре от китайских разработчиков.

**Актуальность** данной работы обусловлена тем, что игровой дискурс, исследуемый в нашей работе, становится популярнее с каждым годом. Видеоигры как современный медиаформат предоставляют новые возможности для анализа культурных и религиозных образов, позволяя исследовать их динамичным и интерактивным способом. Особенностью игрового дискурса является мультимодальность, которая с развитием технологий становится неотъемлемой частью нашей жизни

Основной **теоретико-методологической базой** нашего исследования послужили работы ученых в области дискурса (Т.А. ван Дейк, В.И. Карасик, Ю.С. Степанов, Ю.Н. Караулов и В.В. Петров и др.), мультимодального дискурса (А.А. Кибрик, Ю.В. Сорокина и др.), компьютерно-игрового дискурса (А.А. Селютин, Е.Э. Яренчук, Е.Н. Галичкина и др.), художественного образа (В.П. Шадеко, Н.Ю. Гончарова, А.А. Светличная и др.), речевого портрета (Т.Н. Колокольцева), разработки образа персонажа видеоигры (Н.Ю. Казакова, С. Халдер).

**Целью** нашей работы является выявление способов и специфики конструирования образа божества в мультимодальном игровом дискурсе. В соответствии с целью исследования поставлены следующие **задачи**:

1. Рассмотреть понятие мультимодальности.
2. Рассмотреть понятие игрового дискурса.
3. Рассмотреть понятия образа, художественного образ и выявить их особенности.
4. Изучить теоретические материалы, посвященные теме создания образа в других мультимодальных дискурсах (кинематографическом).
5. Выявить и описать способы формирования образов в видеоигре.
6. Выявить общие черты образа божеств в видеоигре.

**Объектом** нашего исследования является образ божества в игровом дискурсе, а **предметом** – способы формирования и передачи образа в игровом дискурсе.

**Материалом исследования** послужил языковой и аудиовизуальный материал китайской видеоигры Genshin Impact, в сюжете которой задействованы божества.

Основными **методами** изучения послужили: описательный метод, метод дискурсивного анализа и мультимодальный анализ.

**Практическая значимость** работы заключается в том, что результаты могут быть использованы для изучения восприятия и влияния игровых образов на аудиторию, что важно для психологических исследований в области медиа и коммуникации. Исследование также обогащает знания о взаимодействии языка, культуры и цифровых технологий, что важно для лингвокультурологических исследований.

**Структура работы:** работа содержит введение, две главы, выводы по главам, заключение, список использованной литературы, список иллюстративного материала.

**Глава 1** посвящена рассмотрению понятия дискурса и его характеристики, рассмотрению понятия мультимодальности, особенностям компьютерно-игрового дискурса, рассмотрению понятия образа и художественного образа, а также способам формирования образов в литературе и кинематографе.

**Глава 2** посвящена анализу аудиовизуальных и языковых средств, используемых для создания образа божества в видеоигре, и их особенности.

# ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ В ИЗУЧЕНИИ ОБРАЗА БОЖЕСТВА В КИТАЙСКОЙ ЛИНГВОКУЛЬТУРЕ НА ПРИМЕРЕ ИГРОВОГО ДИСКУРСА

## 1.1. Игровой дискурс как современный вид дискурса

Дискурс – это многогранный термин, который охватывает широкий спектр значений в различных областях знания. Понятие «дискурс» изначально возникло в лингвистике, где Э. Бенвенист был одним из первых, кто придал значение слову *discours*. Во французской лингвистике это слово изначально обозначало речь в общем смысле. Этот термин приобрел терминологическое значение, когда им была обозначена индивидуальная речь, высказывание говорящего [Бабаян, 2017]. Существуют различные подходы к определению понятия «дискурс».

В «Большом энциклопедическом словаре. Языкознание» дается определение дискурса как «связного текста в сочетании с внелингвистическими элементами – прагматическими, социокультурными, психологическими и прочими факторами; текст, рассматриваемый с точки зрения событий. Это высказывание, рассматриваемое как целенаправленное социальное действие, в роли компонента, взаимодействующего с людьми и механизмами сознания (когнитивными процессами)» [Большой энциклопедический словарь. Языкознание, 1988: 137].

Подход к пониманию дискурса как коммуникативного события базируется на концепции Т.А. ван Дейка, который определяет дискурс как сложное единство языковой формы, значения и действия. Согласно его концепции, дискурс наилучшим образом описывается как коммуникативное событие или акт. Т.А. ван Дейк внес важное понятие прагматического контекста, учитывая, что учёт условий этого контекста помогает правильно интерпретировать информацию в дискурсе. Для него «понятие прагматического контекста представляет собой теоретическую и

когнитивную абстракцию разнообразных физико-биологических и прочих ситуаций», поэтому исходя из подхода Т.А. ван Дейка, дискурс представляет собой сложное коммуникативное явление, охватывающее не только языковой текст, но также включающее вневелингвистические факторы, которые воздействуют на его создание и восприятие [Дейк, 1989].

Ю.С. Степанов рассматривает дискурс как отражение языковой и социокультурной реальности. Он обосновывает такое понимание, указывая на то, что дискурс представляет собой уникальный способ использования языка для выражения ментальности. Это отражение проявляется в специфической грамматике, правилах лексики и, в конечном итоге, формирует особый «ментальный мир» [Степанов, 1995].

В.В. Красных приходит к выводу, что дискурс представляет собой вербализованную речемыслительную деятельность. Он определяет дискурс как совокупность процесса и его результатов, обладающую как собственно лингвистическими, так и экстралингвистическими аспектами. С точки зрения результата, дискурс может быть представлен как совокупность текстов, порожденных в процессе коммуникации. При анализе дискурса как процесса, он представляет собой вербализуемую речемыслительную деятельность, происходящую «здесь и сейчас» [Красных, 2001].

Ю.Н. Караулов и В.В. Петров, рассматривая дискурс с позиций коммуникативно-ориентированного подхода, предлагают следующее определение для этого явления: «дискурс – это сложное коммуникативное событие, включающее, помимо текста, также экстралингвистические элементы (знания о мире, мнения, установки, цели адресата), необходимые для полного понимания текста» [Караулов, Петров, 1989].

В.И. Карасик считает, что дискурс представляет собой взаимодействие между людьми, рассматриваемое с учетом их принадлежности к различным социальным группам или контекстам, таким как типичные речевые ситуации, включая институциональное общение. По мнению ученого, в современном обществе можно выделить различные виды институционального дискурса,

такие как политический, административный, юридический, военный, педагогический, религиозный, мистический, медицинский, деловой, рекламный, спортивный, научный, сценический и массово-информационный [Карасик, 2004].

С точки зрения языкового материала, анализ дискурса может быть проведен с учетом полноты, правильности и логичности высказываний, составляющих данный текст. В этом внутренне-лингвистическом подходе к изучению дискурса исследователь ориентируется на идею «правильно построенного дискурса» в качестве идеального образца, с одной стороны, и возможных отклонений от этого образца, с другой стороны. Некоторые ученые, приверженцы этого подхода, считают, что в качестве эталона должен рассматриваться письменный литературный текст, и в таком случае устная речь считается маркированным явлением, отклоняющимся от норм письменного текста. Другие исследователи придерживаются мнения, что устная и письменная речь имеют равный статус. Они полагают, что существуют как текстовые характеристики устной речи и ее отклонения от идеального образца, так и соответствующие черты письменной речи [Карасик, 2016].

Анализ дискурса также может производиться с позиции участников общения, где различаются два типа дискурса: персонально ориентированный и статусно ориентированный. В первом случае участники стремятся отразить свою внутреннюю сущность перед адресатом и понять адресата как индивидуальность с учетом ее разнообразных личностных черт. Во втором случае коммуниканты выступают как представители определенной социальной группы и выполняют роль, определенную коммуникативной ситуацией. Для анализа дискурса особенно интересны ситуации коммуникативных действий, когда индивидуум стремится защитить свои права на символические блага или отстоять свои притязания на них [Карасик, 2016].

Кроме упомянутых выше исследователей, понятие дискурса также изучали Е.И. Шейгал, Т.М. Николаева, В.З. Демьянков, В.Г. Борботько, Г.А. Орлов, Н.Ф. Алефиренко, В.А. Кох и др.

Тем не менее, в центре нашего исследования находится игровой дискурс. В зарубежной литературе часто используется термин «компьютерно-опосредованная коммуникация» (англ. computer mediated communication). Этот термин был введён в 1984 г. для описания коммуникаций, доступных в то время сервисов, таких как электронная почта, доски сообщений, текстовые конференции и т.д., которые не были связаны с коммуникацией на основе веб-программного обеспечения в интернете. В настоящее время этот термин широко применяется для обозначения всех видов общения и передачи информации через компьютерные сети, включая интернет [Зеленовская, 2014]. Игровой дискурс неразрывно связан с компьютерным дискурсом. В современном обществе, где коммуникационное пространство формируется в результате взаимодействия между людьми, группами и различными институтами, электронная коммуникация занимает значительную часть обмена информацией. Этот вид общения включает три ключевых участника: пользователя, компьютер и Интернет (или другую виртуальную сеть) [Загоруйко, 2012]. Стоит сказать, что некоторые ученые предлагают разграничивать понятия «виртуальный дискурс», «компьютерный дискурс» и «интернет-дискурс». Например, О.В. Лутвинова считает, что термины «компьютерный дискурс» и «электронный дискурс» синонимичны и обозначают тексты, возникающие в процессе общения с использованием электронных средств связи, в частности компьютера. «Интернет-дискурс» относится к общению в глобальной сети. «Виртуальный дискурс» подразумевает не только изменённый канал связи, но и специфические особенности, обусловленные виртуальной реальностью [Лутвинова, 2009]

В компьютерном дискурсе рассматриваются технические аспекты, такие как электронный формат текста, гипертекст, мультимедийность,



интерактивность и синхронность, а также описывают структурные и семантические особенности интернет-словаря. Особое внимание уделяется компьютерному сленгу и жанрам онлайн-общения, таким как интернет-конференции, форумы, чаты, интернет-дневники и персональные объявления. Исследователи обращают внимание на лингвокультурные особенности коммуникации в интернете на различных языках, а также обсуждают функционально-игровые характеристики компьютерного дискурса. Дискуссии возникают вокруг вопросов знаковой организации и жанровой структуры онлайн-общения. Так, компьютерная коммуникация имеет следующие основные черты: бимодальность, что означает возможность общения в двух режимах – актуальном и сетевом; металинейность, которая подразумевает наличие системы гипертекстовых связей между данным текстом и другими текстами и информационными ресурсами; креолизуемость, что проявляется в наличии единства между вербальными и мультимедийными элементами в компьютерном тексте [Галичкина, 2015]. У каждого из этих участников свой особый дискурс, и все они объединяются в рамках виртуального дискурса. При анализе виртуального дискурса необходимо учитывать не только тексты, созданные в условиях электронного общения, которые отличаются от прямого взаимодействия и характеризуются специфическими электронными каналами связи, но и характеристики, связанные с понятием виртуальной реальности [Загоруйко, 2012].

Основные характеристики виртуальной реальности включают в себя иллюстративность, иммерсивность, интерактивность, интуитивность и интенсивность. Иллюстративность определяет ясное представление информации. Иммерсивность описывает степень вовлеченности субъекта в виртуальную реальность. Интерактивность определяется взаимодействием пользователя с компьютером и моделируемой средой. Интуитивность заключается в ощущении виртуальной реальности субъектом. Интенсивность характеризует предоставление комплексной информации, вызывающей реакцию субъекта. Эти свойства виртуальной реальности позволяют

исследователям освещать этот феномен в широком контексте. Виртуальная реальность рассматривается как пространство, созданное различными средствами электронных средств массовой информации и коммуникации. При этом виртуальная реальность существует параллельно с реальностью, не исключая друг друга [Загоруйко, 2012]. Л.Ю. Иванов выделяет три дополнительные характеристики виртуальной реальности, которые отличают ее от действительной реальности, среди которых нематериальность воздействия (то, что изображается, создает эффекты, присущие материальным объектам), условность параметров (объекты являются искусственными и могут изменяться), эфемерность (возможность свободного входа и выхода обеспечивает прерывание и возобновление существования) [Иванов, 2000].

Основной средой функционирования виртуального дискурса является среда Интернета, использующая электронный канал передачи данных. Интернет-дискурс представляет собой процесс создания текста, взаимодействующего с прагматическими, социокультурными и психологическими факторами. Это целенаправленное социальное действие, включающее в себя взаимодействие между людьми [Загоруйко, 2012].

Т.Е. Водоватова предлагает рассматривать видеоигру как особый вид художественного текста, опираясь на её значительный развлекательный потенциал, поскольку выделяет семиотическую сложность как ключевую особенность этого типа текста, выражающаяся в поликодовом характере. Действительно, видеоигра представляет собой комплексный союз иконических и вербальных компонентов, что обуславливает её статус креолизованного образования [Водоватова, 2019].

Л.В. Енбаева и Ю.С. Ханжин рассматривают дискурс компьютерной игры как разновидность компьютерного дискурса, ограниченного виртуальной реальностью компьютерной игры [Енбаева, Ханжин, 2017].

Однако Г. Фраска выделяет ограничения использования исключительно методов художественного анализа текста при анализе

видеоигр, обусловленные наличием множества экстралингвистических факторов и невозможностью учета особенностей взаимодействия между пользователями внутри игры. Она подчеркивает, что видеоигру нельзя рассматривать только как нарративное повествование; необходимо учитывать игровые механики и процесс, включая взаимодействие игрока и его языковые особенности, поэтому игра, рассматриваемая исключительно как повествование, может быть изучена как текст, однако в момент вовлеченности игрока в игровой процесс этот текст становится частью речевой активности игрока, трансформируясь в дискурс. Термин «текст» подходит для рассмотрения игры как художественного произведения или культурного продукта, но, по мнению автора, не может полностью охватить разнообразные речевые процессы, происходящие в игре в момент активного участия игрока в игровом процессе [Селютин; цит. по: Фраска, 2022].

Изучение понятия игрового дискурса также отражено в работах А.Р. Зарипова, С.О. Осекина, С.С. Вдовиченко, М.Н. Харлашкина, Е.Ю. Распопиной и др.

Компьютерно-игровой дискурс тесно связан с мультимодальностью. Модальность – это восприятие информации через различные сенсорные каналы, такие как зрение, слух, обоняние, осязание и вкус, которая выражает различные способы отношения высказывания к действительности, а также отношение автора высказывания к его содержанию [Большая российская энциклопедия, 2024]. Этот термин, заимствованный из психологии, используется для обозначения способности восприятия и передачи сигналов и информации через различные ощущения и рецепторы. В контексте когнитивной лингвистики, модальность рассматривается как код информации, встроенный в текст. Важно отметить, что модальность обусловлена социокультурными факторами и имеет свои особенности передачи информации в обществе. Понимание модальности требует знания культурных особенностей, таких как идеи, верования, ценности и социальные нормы, которые оказывают влияние на восприятие и поведение

индивида. Мультимодальность представляет собой процесс формирования смыслов с использованием различных семиотических средств, таких как письмо, речь и изображение, которые соответствуют социокультурным нормам. Этот подход также описывает общие законы и правила взаимодействия в коммуникативном процессе между вербальными и аудиовизуальными знаками, объединяя различные коды представления информации [Сорокина, 2017].

Каналы мультимодальности представляют собой различные способы передачи информации. А.А. Кибрик выделяет три информационных канала: сегментный (вербальный), просодический и визуальный. Так просодия играет ключевую роль в устной речи (дискурсе), являясь основой для использования языка. Основная функция просодии – сегментация устной речи на элементарные дискурсивные единицы. Указанные единицы выделяются с помощью различных просодических характеристик, таких как темп, громкость, основная тональность, а также наличие центра акцента и пауз. Наиболее распространенной семантико-грамматической единицей дискурса является клауза или предложение, поскольку более половины элементарных дискурсивных единиц в устной речи выражаются в виде предикативно-аргументной структуры. Визуальный канал обладает сложной внутренней структурой и, подобно звуку, может быть разделен на несколько компонентов, так как жесты представляют собой форму коммуникативного кинетического поведения, преимущественно с использованием рук, которое способно передавать смысл от говорящего к слушающему [Кибрик, 2010].

В нашем исследовании мы будем использовать следующее определение компьютерно-игрового дискурса: компьютерно-игровой дискурс – это объединение текстов, включающее в себя взаимодействие автора игры с игроком через соответствующий текст в контексте компьютерных игр [Яренчук, 2019].

Таким образом, анализ компьютерно-игрового дискурса позволяет выявить глубокие взаимосвязи между технологическим прогрессом,

культурными тенденциями и лингвистическими особенностями игрового сообщества. В этом контексте игровой мир выступает как неотъемлемая часть современной культуры, влияя на формирование и восприятие языковых конструкций. Понимание игрового дискурса открывает новые перспективы для исследования культурных и социальных аспектов взаимодействия человека с технологиями, подчеркивая роль компьютерных игр как важного элемента современной коммуникации и самовыражения. Компьютерно-игровой дискурс связан с мультимодальности и игрок воспринимает информацию с помощью различных каналов. Каждый канал может представлять определенный модальный аспект, такой как звук, текст, изображения или видео и, если мы говорим о мультимодальном восприятии в контексте обработки естественного языка, то каналы могут включать текстовые данные, аудиозаписи и изображения.

## 1.2. Интерпретация образа в игровом дискурсе

Понятие «образ» обладает многочисленными интерпретациями и определениями, так как оно используется в дисциплинах, таких как философия, психология, эстетика, искусствоведение, литературоведение, лингвистика и другие.

Согласно определению из «Новой философской энциклопедии» образ – «результат реконструкции объекта в сознании человека» [Новая философская энциклопедия, 2024]. Обратимся к истокам этого термина.

Древние философы выделяли двоякую природу образа, поскольку с одной стороны, это внешний облик предмета, а с другой – его чистая, бесплотная и вечная сущность, идея. Платон рассматривал образ как первоисточник вещей, помещая его в отдельный мир, а Аристотель подчеркивал неразрывность связи между образом и самим объектом. По мнению Аристотеля, образ возникает как отражение чувств и восприятий, а не как отдельная реальность. Однако ни у Платона, ни у Аристотеля процесс

формирования образа не рассматривается как самостоятельный и автономный. Оба философа считали, что образы – результаты копирования или повторения. Основной функцией образа для обоих было отражение (калькирование) внешнего источника, находящегося за пределами человеческой субъективности [Гончарова, 2012].

Новоевропейская эстетика, основанная в первую очередь на немецкой традиции, отличается от античной философии в своем взгляде на понятие «образ». Вместо акцента на миметическом аспекте, она выдвигает на передний план продуктивный, выразительно-созидательный элемент, связанный с творческой активностью художника. Понятие образа принимает форму уникального способа и результата взаимодействия, разрешения противоречий между духовным и чувственным, идеальным и реальным началами [Гончарова, 2012].

В середине XX в. появляется новое направление в психологической науке – когнитивизм, которое фокусируется на организации и функционировании внутренних мыслительных процессов. В рамках данного направления понятие образа приобретает новое теоретическое содержание. Образ рассматривается как «репрезентация в уме отсутствующего объекта или события». Основной функцией образа является сохранение в памяти событий и явлений реальности в виде некоей «картинки в голове» или «проекции сцен из реального мира», а также выступает в роли ментального представителя в сознании человека, отражая внутренние переживания, чувства, эмоции или объекты внешнего мира [Гончарова, 2012].

Семиотика определяет образ как иконический знак, т.е. как предмет, символизирующий объекты с аналогичными свойствами на основе их визуального сходства. Рассмотрение понятия «образ» с позиции знаковых наук значительно расширяет смысловой контекст этого явления. В рамках семиотики образ рассматривается как иконический знак, представляющий нечто, что выходит за его границы, например, определенные события, аналогично изображенные в художественном произведении [Саяхова, 2021].

В гуманитарных науках образ представляет собой результат отражения человеческим сознанием отдельных объектов, фактов, событий или явлений в чувственно воспринимаемой форме. Гуманитарные науки также включают в себя основные области филологии, такие как литературоведение и лингвистика. В рамках филологии понятие «образ» сужается до «художественного образа», который несет в себе иное содержание. В литературоведении художественный образ рассматривается как форма отражения действительности, конкретная и, в то же время, обобщенная картина человеческой жизни, преобразованная согласно субъективному восприятию писателя при помощи его творческой фантазии. В лингвистике понятие «художественный образ» рассматривается с точки зрения семантической двусмысленности, то есть переноса значения с одного объекта на другой [Гончарова, 2012]. Одним из ключевых свойств образа является синкретизм, то есть объединение данных, полученных через зрение, слух, обоняние и т.д. Тем не менее, основное влияние оказывает зрительное восприятие [Шадеко, 2016].

Художественный образ в лингвистике также представляет собой продукт творческого отражения реальности и творческой деятельности в области словесного искусства. Создание художественного образа происходит в рамках художественного текста, который объединяет особенности различных стилевых разновидностей литературной формы общепонятного языка и его нелитературных форм. Этот процесс опирается на изобразительно-выразительные ресурсы, такие как тропы, перифразы, ирония, аллегория, сарказм, гротеск, стилистические фигуры, риторические единицы, а также различные приемы языковой игры и т.д., на всех уровнях языка (фонетическом, лексическом, морфологическом, синтаксическом, семантическом). Эти ресурсы применяются с целью украшения речи, придания ей эстетичности, выразительности, эмоциональности и других качеств, способствующих усилению речевоздействующей функции образа [Чернова, 2014].

С.В. Чернова также предлагает рассматривать «образ» с позиции человека и окружающего его мира.

Например, образ человека – комплекс субъективно окрашенных и ассоциативно связанных характеристик, включающих непроцессуальные аспекты (внешность, одежда, социальное происхождение, система ценностей, пристрастия, желания и т. д.) и процессуальные элементы (деятельность, модель поведения, образ жизни). Эти характеристики относятся к реальному человеку или литературному персонажу и формируются в сознании другого лица (группы лиц, поколения и т. д.) через восприятие, память и воображение, а также находят свое выражение в языковых формах [Чернова, 2014: 109].

Образ окружающего мира – совокупность субъективно окрашенных и ассоциативно связанных характеристик живых существ, а также неодушевленных предметов и явлений в окружающем мире. Эти характеристики формируются в сознании человека (группы лиц, поколения и т.д.) через восприятие, память и воображение, а затем находят свое выражение в языковых формах, аналогично образу человека [Чернова, 2014: 110].

Н.Д. Арутюнова выделяет следующие основные характеристики образа:

- 1) образ синтетичен; он создается комплексным восприятием действительности, в котором ведущими являются зрительные впечатления;
- 2) в образе зафиксировано осознание фундаментального факта отделимости и воспроизводимости формы;
- 3) образ един: в его структуре потенциальные стороны знака – означаемое и означающее – не сформированы и не разделены семиотической связкой;
- 4) образы интерпретируются и осмысливаются
- 5) средой обитания образов является человеческое сознание; в нем они субъективно окрашены и погружены в ассоциативные отношения [Арутюнова, 1990].



Опираясь на характеристики Н.Д. Арутюновой мы можем сказать, что в компьютерно-игровом дискурсе образ божества может быть охарактеризован:

1. С позиции синтетичности – образ в играх обычно создается комплексным восприятием, включая в себя визуальные эффекты, звуковые эффекты, анимацию и другие визуальные составляющие.

2. С позиции фиксации – образ может быть фиксирован во внешнем виде и поведении.

3. С позиции единения – образ не разделен на составляющие части.

4. С позиции интерпретации и осмысления – игроки могут анализировать образ божества, а именно его мотивы и действия в контексте игровой сюжетной линии и мира.

5. С позиции человеческого восприятия – игроки могут проецировать свои собственные представления и ассоциации на образ божества, что делает его субъективно окрашенным и погруженным в ассоциативные отношения.

Таким образом, образ в рамках дискурса представляет собой важный аспект в изучении языка и коммуникации. Образы не только служат средством передачи информации, но также формируют смысловой контекст и влияют на восприятие сообщения. В контексте дискурса образ является своего рода строительным материалом для формирования смысла и воздействия на аудиторию. Понимание роли образов в дискурсе помогает лучше анализировать и оценивать эффективность коммуникации, а также понимать, каким образом язык создает и передает значения в социокультурном контексте.

### 1.3. Конструирование образа в игровом дискурсе

В настоящее время работ, посвященных конструированию образа именно в игровом дискурсе не так много и это направление лингвистики только развивается, однако мы считаем важным уделить внимание классическим работам, посвященным художественному образу, поскольку на

наш взгляд, образ в художественном произведении и образ в игровом дискурсе неразрывно связаны.

В художественном дискурсе особенность образа заключается в том, что в нем сохраняется чувственная форма отражаемой реальности. Писатель выражает свою позицию по отношению к какому-либо явлению действительности таким образом, что само это явление представляется читателю живо и конкретно, с учетом всех его индивидуальных особенностей. Например, автор выражает свое отношение к определенному социальному классу не через его абстрактное описание, а сквозь конкретного персонажа, обладающего характеристиками, характерными для данной социальной группы [Шадеко, 2016].

Создание художественного образа, представляет собой сложный процесс. Автор или авторы, опираясь на свой жизненный опыт и анализ окружающей действительности, разрабатывает собственные представления о различных аспектах окружающего мира и выражает их согласно своему восприятию. Через создание образа автор стремится передать свое видение жизни, считая его отражением реальности. В романтических образах, основываясь на своем восприятии реальности, автор воплощает свои представления об идеале. В реалистических образах ставится цель показать жизнь такой, какова она есть. Отношение писателя к различным аспектам жизни может определять положительный или отрицательный характер образов. В контексте реализма, связанного с натурализмом, создается образ, который с разной степенью достоверности представляет детали жизненного процесса, но лишен глобальных художественных обобщений. При стремлении к осмыслению социальных противоречий и демонстрации их реальных проявлений художник использует как индивидуализацию действительности, так и типизацию явлений. Художественный образ воплощает синтез индивидуализации и типизации, представляя определенное обобщение взглядов художника на явления действительности. Писатель

выражает свое восприятие индивидуального явления, раскрывая общие, типичные черты, характерные для него [Шадеко, 2016].

Образ в произведении формируется через использование различных литературных приемов и элементов. Этот процесс зависит от жанра произведения, стиля автора и целей, которые он преследует. Так, характер и внешность персонажей часто формируют образ в художественных произведениях. Этот образ включает в себя портрет, поступки, биографию, а также описание привычек и манер героев. Авторы уделяют значительное внимание передаче образа читателям, стремясь сделать его ярким и выразительным, чтобы он запоминался. Для достижения этой цели в создании художественных образов применяются разнообразные лингвистические приемы, причем наиболее часто используются различные тропы и фигуры речи. Каждое сравнение формирует образ, в котором читатель может уловить часть авторского намерения. Метафоры способствуют созданию цельной картины мира произведения. Литота и гипербола позволяют автору постепенно раскрывать характер персонажа, а градация дает возможность описать тонкие изменения в эмоциональном состоянии и поведении героев [Светличная, 2020].

Речевая характеристика персонажа представляет собой отдельный и значимый элемент художественного образа в литературном произведении. Автор, используя различные языковые средства, придает своим героям индивидуальные особенности в речи. Эта индивидуализация речи включает в себя фонетические приемы, выражающиеся в авторских комментариях, где отмечаются особенности речи героев, такие как темп, тембр и интонация. Другим фонетическим приемом является авторская транскрипция, которая позволяет выразить характерные черты речи персонажей, такие как возраст и социальная принадлежность. Необходимо подчеркнуть, что морфологические средства языка также играют значительную роль в формировании художественных образов. Среди морфологических категорий особенно важными для реализации эстетического потенциала

художественного образа являются формы рода существительных. Категория рода существительных обладает обширными возможностями для создания эстетически насыщенных образов. Устаревшие грамматические формы, также, могут быть использованы как средство стилизации речи персонажа, указывая на его оторванность от текущей реальности. Исключительную роль в формировании художественных образов также играют имена собственные, включая географические названия, фольклорные и литературные омонимы, а также имена сказочных персонажей. Именно имена собственные способствуют стилизации текста, придавая произведению особую тональность [Светличная, 2020].

В компьютерных играх диалоги, играющие важную роль в раскрытии личности персонажа и учитывающие эмоциональное состояние собеседников, должны отражать изменение динамики в свете новой информации. Они также должны сохранять и развивать уникальный образ и стиль общения каждого персонажа. Важно, чтобы они были профессионально составлены, информативными и краткими, чтобы точно передать цели, эмоциональное состояние и текущую ситуацию говорящего. При всех этих требованиях диалог должен звучать естественно и правдоподобно [Казакова, 2016]. Структура диалога обычно формируется с использованием определенного набора синтаксических конструкций, которые имеют свои корни в разговорной речи и могут использоваться в письменной форме для передачи естественного разговорного стиля, создавая иллюзию непринужденного общения. К числу таких явлений и конструкций относятся прежде всего следующие: высокая степень синтаксической неполноты и различные виды неполных высказываний; использование порядка слов, характерного для разговорной речи; незавершенные высказывания; релятивы-коммуникативы (слово-предложения); высказывания с несколькими предикатами, не связанными союзами [Колокольцева, 2015].

Для создания образа также используется речевой портрет, который описывает набор особенностей речи персонажа, которые явно представляют

его характер, способ общения и взгляды на мир. Для создания речевого облика персонажей писатели часто используют особенности языка на различных уровнях, особенно лексическом. Такой подход позволяет создать выразительный образ словоупотребления персонажа, используя лишь ограниченный набор языковых приемов. Речевое портретирование, основанное на синтаксических средствах, является довольно редким. Речевое портретирование, основанное на синтаксических средствах, обычно означает выделение одного (иногда нескольких) синтаксического приёма, которому придается особый статус индивидуального для конкретного персонажа и регулярно повторяется в его речи. Этот приём должен отражать личностные особенности речи, а также типичные стратегии и тактики общения персонажа. Особенно подходят для этой цели релятивы-коммуникативы – высказывания, не связанные с определенным событием и преимущественно используемые в ответах в диалоге, направленные на передачу различных коммуникативных и модальных значений [Колокольцева, 2015].

Создание образа в игровом дискурсе по своему принципу схоже с созданием образа в кинематографе. Так, дизайн в кино помогает отражать концепцию фильма, передавать убедительную атмосферу времени, места и настроения, а также выражать эмоциональное состояние персонажей. Одежда персонажей, их прическа и макияж могут указывать на определенный социальный статус и положение в обществе, выражать отношение к миру и собственное самоощущение героя. Не менее важна пространственно-временная обстановка, представляющая собой окружение, реальное или вымышленное, в котором разворачивается сюжет. Обстановка формирует атмосферу, которая обладает социальным, психологическим, эмоциональным, экономическим и культурным значением [Халдер, 2022].

При создании образа, на основе вышесказанного, также помогают визуальные составляющие внешнего вида или «анимации бездействия», когда игрок не управляет персонажем. Например, персонаж может

перезарядить оружие, щелкать костяшками пальцев, посмотреть на часы, почесать затылок или просто зевнуть [Казакова, 2016].

Стоит отметить, что четкого определения понятия образа именно в игровом дискурсе на данный момент не существует, но мы на основании изученных материалов по художественному образу поможем сказать, что рассматривать образ в игровом дискурсе стоит как представление персонажей, которое включает в себя не только внешний вид, но и характеристики и поведения персонажей, а также их звукового представления. Образы могут быть созданы с использованием различных художественных и технических методов, таких как анимация, написание диалогов и сюжетных линий и создание речевого портрета.

Таким образом, формирование образа в игровом дискурсе – сложный и многогранный процесс, включающий в себя разнообразные языковые средства, приемы, а также разработку визуального дизайна и анимации.

## ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

Опираясь на изученный теоретический материал, мы понимаем игровой дискурс как объединение текстов, включающее в себя взаимодействие автора игры с игроком через соответствующий текст в контексте компьютерных игр, которые существуют в рамках виртуальной реальности – пространства, созданное различными средствами электронных средств массовой информации, – и обладает признаками иммерсивности, поскольку игрок лично вовлечен в игровой процесс, иллюстративности, поскольку видеоигра помогает визуально представлять информацию игроку, интерактивности, поскольку игрок взаимодействует с игрой, и мультимодальности, поскольку игрок получает информацию различными путями – с помощью звуков и изображений на экране. Кроме этого, мы можем сказать, что в игровом дискурсе происходит односторонняя коммуникация между игроком и разработчиком, потому что разработчик передает информацию посредством создания внутриигрового текста.

При изучении способов конструирования образа божества в игровом дискурсе мы старались проанализировать более классические работы, посвященные описанию и принципам создания художественного образа. Сам термин «образ» мы определяем как отражение окружающей нас действительности, через который могут транслироваться определенные идеи. На основании характеристик образа, предложенных Н.Д. Арутюновой, мы считаем, что образ божества в игровом дискурсе обладает синтетичностью, фиксацией, единением, интерпретацией и осмыслением, а также субъективным человеческим восприятием.

Ввиду того, что в настоящий момент в научных работах нет конкретного описания механизмов конструирования образа в дискурсе видеоигры, мы можем сказать, что основными составляющими создания образа являются проработка визуального дизайна/анимации, а также визуальное создание игровой обстановки, музыкальное, сопровождение

появление того или иного персонажа на экране, различные лексические, грамматические и стилистические приемы, широко используемые в кинематографе и литературе.



## ГЛАВА 2. АНАЛИЗ СПОСОБОВ КОНСТРУИРОВАНИЯ ОБРАЗА БОЖЕСТВА

### 2.1. Обоснования выбора эмпирического материала и методы его анализа

Материалом нашего исследования стала компьютерная игра Genshin Impact (кит. 原神) – многопользовательская ролевая игра (RPG), разработанная китайской компанией miHoYo. Сюжет игры начинается с того, что брат и сестра, путешествующие по разным мирам, встречаются с неизвестным могущественным божеством. Игроку необходимо выбрать пол героя, за которого он будет играть на протяжении всего времени. Божество разлучает брата и сестру, а игрок оказывается в мире Тейват (кит. 提瓦特). Очнувшись на побережье путешественник (кит. 旅行者), – именно так в игре другие игровые персонажи называют главного героя, – встречает своего компаньона Паймон (кит. 派蒙), которая будет помогать путешественнику изучать новый для себя мир и помогать в поиске потерянного родственника.

В мире Тейвата существует семь регионов, которыми правят Архонты (кит. 尘世七执政) – божества, связанные с одним из магических элементов: Анемо (кит. 风), Гео (кит. 岩), Электро (кит. 雷), Дендро (кит. 草), Гидро (кит. 水), Пиро (кит. 火) и Крио (кит. 冰). Архонты управляют своими регионами, исходя из собственного понимания философии тех элементов, с помощью которых были созданы территории в их владении. Обычные люди могут получать от Архонтов особые магические артефакты – Глаза Бога, – с помощью которых можно управлять одним из элементов. Известно, что Мондштад (кит. 蒙德) – регион Анемо Архонта, который был вдохновлен Германией, Ли Юэ (кит. 璃月) – регион Гео Архонта, – похож на Китай, Инадзума (кит. 稻妻) – регион Электро Архонта, – похожа на Японию, Сумеру (кит. 须弥) – регион Дендро Архонта, – является собирательным образом из стран Ближнего Востока, Фонтейн (кит. 枫丹) – регион Гидро Архонта, – во

многим схож с Францией, Натлан (кит. 納塔) – регион Пиро Архонта, – вдохновлен странами Латинской Америки, Снежная (кит. 至冬), находящаяся под покровительством Криво Архонта, очень похожа на Россию. На данный момент в игре доступны пять регионов, которые раскрывают идеалы божеств. Так для Анемо Архонта идеалом является свобода, для Гео Архонта – контракты и соблюдение их условий, для Электро Архонта – вечность, под которой понимается неизменность существующего уклада жизни, для Дендро Архонта – мудрость, для Гидро Архонта – справедливость.

Архонты, несмотря на то что являются воплощением божественного, могут умереть, но после смерти их сила находит новое воплощение. В настоящее время в сюжете игры представлены пять Архонтов – Анемо Архонт Венти (кит. 温迪), Гео Архонт Чжун Ли (кит. 钟离), Электро Архонт Райдэн Сёгун Эи (кит. 雷电将军), Дендро Архонт Нахида (кит. 纳西妲) и Гидро Архонт Фурина (кит. 芙宁娜) или Фокалорс (кит. 芙卡洛斯). В сюжете также важную роль играет Криво Архонт Царица (кит. 女皇), о личности которой часто говорят персонажи. Можно сказать, что она является главным антагонистом игры, так как, преследуя свои цели, охотится за Сердцами Богов (кит. 神之心), используя свою тайную организацию. На данный момент мотивы Царицы неизвестны и эта тайна является одной из важнейших сюжетных линий.

Данная игра была выбрана для нашего исследования, поскольку божества являются одной из важнейших составляющих игрового процесса. При проведении исследования мы анализировали сюжет игры и то, как образ божества вписывается в общую нарративную структуру посредством диалогов, изучение культурного контекста, с которым были созданы регионы и их божества, а также изучение того, как дизайн и музыкальное сопровождение помогает в формировании божественного образа.

Для анализа образа божества в нашей работе мы придерживались следующего алгоритма:

1. Поиск и обработка языкового и аудиовизуального материала видеоигры.

2. Аудиовизуальный анализ, который изучает дизайн и внешний вид божеств, символику в визуальном оформлении, цветовую палитру и ее значение, а также музыкальные темы и звуковые эффекты, связанные с образом божества, роль звука в создании атмосферы и характера божества.

3. Лингвистического анализ, включающий лексический анализ используемой лексики и грамматики для описания божества, различные стилистические приемы (антитеза, гиперболы, сравнение и др.).

4. Использование элементов культурологического анализа, включающее изучение символики в образах божеств.

5. Дискурсивный анализ охватывает взаимодействия персонажей в играх, роль и место божества в игровом мире и сюжете.

## 2.2. Анализ конструирования образа божеств в игровом дискурсе Genshin Impact

### 2.2.1. Неизвестное божество или Хранитель облаков

Неизвестное божество (кит. 陌生的生灵) или Хранитель небесного порядка (кит. 天理的维系者), разлучившее путешественника со своим родственником, является первым божеством, с которым встречается главный герой. Она божество Селестии (кит. 天空岛), проживающим на одноименном парящем в небесах острове и сильнее по силе Семерых Архонтов. Божество облачено в одежду, визуально похожую на доспехи, которая подчеркивает воинственность и статус Хранителя.



Рисунок 1. Хранитель небесного порядка

Появление Хранителя небесного порядка сопровождается тревожной музыкой, которая продолжает играть, когда божество нападает на путешественников, создавая гнетущую атмосферу опасности. Позднее в музыкальном сопровождении можно услышать хоровое пение, похожее на церковное. Игрок выбирает одного из близнецов в качестве героя, за которого будет играть, а второго божество «поглощает». Все то время, которое божество появляется на экране, выражение лица остается неизменным, выражая высокомерие и безразличие.



Рисунок 2. Эмоции Хранителя небесного порядка

Движения божества плавны, любые атаки Хранитель небесного порядка отражает легко и даже немного лениво. Она осознает свое могущество и понимает, что путешественники не соперники божеству ее ранга. Музыка резко смолкает, когда выбранный персонаж теряет сознание, оставляя игрока с чувством беспокойства.

На вопрос главного героя о том, кем является Хранитель небесного порядка, божество отвечает: 天理的维系 / *Хранитель небесного порядка*. Проанализируем эту фразу более подробно, чтобы составить полный образ этого божества. Лексическая единица 天理 имеет в русско-китайском словаре два значения: 1) законы природы, 2) моральные принципы [БКРС, 2009], а глагол 维系 имеет значение «сохранять что-либо» и «поддерживать что-то». Исходя из словарных определений, можно сказать, что главной задачей божества является охрана законов природы от внешних вмешательств, какими и являются брат и сестра.

### 2.2.2. Архонт Венти

После того, как путешественник приходит в себя после встречи с Хранителем небесного порядка, он вместе со своим компаньоном Паймон

отправляется Мондштад – регион, который находится под покровительством Анемо Архонта. Анемо Архонт в игре называет себя Венти (кит. 温迪) и представляется путешественнику как странствующий бард. Никто из жителей Мондштада не знает, что Венти является Архонтом и уверены в том, что божество давно оставило их без попечения. Идеал этого Архонта состоит в признании свободы как высшей ценности, что выражается в его предпочтении воздерживаться от прямого вмешательства в жизнь жителей региона. Сами жители не злятся и не сетуют на своего Архонта из-за того, что он оставил свой пост, а наоборот, продолжают почитать и уважать его. Сюжет в этом регионе вращается вокруг того, что путешественник и Венти пытаются освободить дракона, давнего друга Анемо Архонта.

Венти выглядит как мальчик среднего роста с зелеными глазами и темными волосами, заплетенными в косички. Основной цвет его костюма, действительно похожего на наряд средневекового барда, – зеленый, как и цвет Анемо. В нем также можно заметить и различные белые декоративные элементы.



Рисунок 3. Венти

Анемо Архонт кажется легкомысленным и беззаботным, на экране можно часто видеть его улыбающееся лицо и услышать веселые интонации в голосе. Несмотря на его внешнюю беспечность, Венти готов помочь тем, кто нуждается в помощи, а также не может стоять в стороне в ситуациях, когда кто-то страдает от недостатка свободы. Так мысли о несвободе и заточении друга-дракона приносят боль, которая отражается на лице персонажа.



Рисунок 4. Эмоции Венти

Во многих случаях появления божества сопровождается музыкой, которую он самостоятельно играет на лире. Венти исполняет простую мелодию, больше похожую на колыбельную, действующую успокаивающе на игрока и поддерживающая доброжелательный настрой божества к обычным людям.



Рисунок 5. Венти играет на лире

Анализ особенностей лексических единиц, используемых Анемо Архонтом Венти, стоит начать с того, как сам божество говорит о своей силе: *履行神职，才能积累神力。但我不喜欢统治... 我觉得蒙德也不会喜欢的 / Сила Архонта напрямую зависит от того, как хорошо он управляет своей территорией. Хотя мне лично не очень близка идея «управления». Жителям свободного Мондштадта тоже, я полагаю.* Примечательно, что глагольно-именное сочетание *履行神职* можно интерпретировать как исполнение обязанностей духовенства, поскольку, согласно словарному определению, *神职* – это обязанности и функции христианского пастора или священника [Zuowen xuewang.com, 2024], поэтому в данном случае божество – это не только *глава* региона, но и лицо, отвечающее за исполнение каких-либо религиозных ритуалов.

Не менее интересно использование лексических единиц, которые в официальном русском переводе представлены производными прилагательного *свободный*. Так прилагательное *自由 / свободный, вольный* несколько раз встречается в сочетаниях *自由城邦 / свободный город, 自由自在的孩子 / дитя свободы* и *自由的国民 / свободные жители*. Описывая свой регион, божество использует словосочетания *无人称王的城邦* и *没有国*



王统治的城邦, которые в буквальном смысле могут интерпретироваться как *город без правителя/ город, которым никто не управляет* и являются синонимами. Именно идея свободного города без правителя и есть божественный идеал для Архонта свободы.

Еще одним показательным примером выражения идеалов Анемо Архонта является фраза 被神明命令的自由, 也算是一种不自由 / *Если свобода дается тебе по команде, это ненастоящая свобода*. В этом высказывании опять присутствует лексема 自由, но уже в сочетании с частицей 被, которая в свою очередь образует пассивный залог. Используя пассивный залог в своей речи, Венти делает акцент на существительном 神明 / *божество*, показывая, что даже если свобода дана божеством свободы, это не является настоящей свободой. Настоящая свобода – качество, которое человек или любое другое существо должны получить самостоятельно.

Венти при разговоре с другими персонажами не упускает возможности похвастаться. Так, при первой встрече с главным героем Анемо Архонт говорит: 我是连续三届蒙德城最受喜爱吟游诗人的蝉联冠军 / *Я трехкратный обладатель награды «Лучший бард Мондштадта»* и 我可是天下最好的诗人 / *Я лучший бард в мире* используя наречие степени 最, указывающее на высшую степень сравнения и гиперболу 天下 / *мир, вселенная*, демонстрируя свои достижения.

В одном из сюжетных заданий Венти приходится раскрыть свою личность служительнице церкви, которая не поверила словам барда, на что Архонт сказал: 是不是很震惊? 是不是震惊得想哭? 终于见到了侍奉的神明, 怎样? 很感动吧? / *Я напугал тебя? Разве ты не хочешь расплакаться от радости? Тебе явилось божество, которому ты служила всю свою жизнь*. Лексема 震惊 имеет в словаре двойное значение: 1) дрожать от страха, 2) испытывать волнение [БКРС, 2009]. Можно заметить, что первый раз 震惊

употребляется именно в негативном значении, в то время как второе использование, наоборот, позитивное. Так с помощью одной языковой единицы создается эффект противопоставления двух разных эмоций, которые по мнению божества должны испытывать люди при встрече с ним.

Несмотря на свою безобидную внешность Венти может быть язвительным и саркастичным. Рассмотрим несколько примеров:

温迪: 这个状态的话, 要在迪卢克家的酒馆驻唱, 也许还行... /

*Венти: Теперь она [лира] непригодна даже для выступлений в таверне мистера Дилюка.*

迪卢克: 酒馆的演出位也是有一大堆歌手竞标的, 你别太想当然了。

*/ Дилюк: У меня в таверне отличная музыкальная программа. Барды дерутся друг с другом за право выступить в моей таверне!*

В данном примере словосочетание **也许还行** обладает оценочной негативной окраской из-за прилагательного **还行**, которое характеризует предмет как ни что-то хорошее, ни что-то плохое, а как нечто среднее между этими двумя качествами. Наречие **也许** усиливает эмоциональную окраску и помогает создать насмешливый тон высказыванию, что вызывает бурную реакцию у того, кому адресована эта фраза.

В сюжете игры Синьора, одна из Предвестников Фатуи, подчиняющихся Царице, силой отбирает Сердце Бога у Венти, но даже в такой уязвимой ситуации не показывает слабости и даже насмехается над оппонентом:

温迪: 哦? 你嘲笑我的力量, 就是从主人那里借来的力量吗? / *Венти: Что? Смеешься надо мной? Сравниваешь мою силу с той, что даровал тебе хозяин?*

女士: 这就是一神之心? 哼, 远远比不上我珍藏的华丽棋具啊 /

*Синьора: Это Сердце Бога? Никогда бы не стала носить такое.*

温迪: 那大概是因为你的审美真的很烂吧? / *Венти: Может быть у тебя нет вкуса?*

Архонт использует существительное 主人 / *хозяин, владелец*, намекая на зависимость Синьоры от Царицы, которая сильно оскорбляет и задевает Предвестницу. Он также использует для описания *эстетического вкуса* – 审美 эмоционально окрашенное прилагательное 烂, означающее что-то *сгнившее и испорченное* в связке с наречиями 真的 и 很, подчеркивая тем самым не только отсутствие, по мнению Архонта, у нее чувства прекрасного, но и то, что это чувство *сгнило* как фрукты или овощи, оставленные надолго без присмотра.

### 2.2.3. Архонт Чжун Ли

Второй регион, который посещает путешественник, – Ли Юэ, владения Гео Архонта. Как только путешественник прибывает в регион, он узнает, что вот-вот должна состояться церемония сошествия Архонта к жителям Ли Юэ, но в назначенное время с небес падает огромный коричнево-янтарный дракон и одна из героинь объявляет, что Властелин Камня (Гео Архонт) был убит. На самом деле это не так – Гео Архонт принял человеческий облик и стал называть себя Чжун Ли (кит. 钟离), заставив всех думать о том, что он мертв. Объясняя свои мотивы, Чжун Ли рассказывает, что за свое многотысячное существование божество задумалось о том, не исполнил ли он уже свой долг перед людьми. Своей «смертью» Властелин Камня проверял готовы ли жители Ли Юэ вступить в новую эпоху без своего Архонта.

Чжун Ли высокого роста, у него темные волосы и золотистые глаза. Основной цвет его строгого наряда, который больше похож на деловой костюм, – темно-коричневый, с элементами золотого и серебряного. Такая цветовая гамма подчеркивает его сдержанность в характере и даже некоторую загадочность, потому что при взаимодействии с путешественником Чжун Ли часто использует витиеватые выражения.



Рисунок 6. Чжун Ли

Выражение лица божества чаще серьезно и задумчиво, Гео Архонт будто бы погружен в свои мысли, поэтому можно сказать, что разработчики стремились сделать акцент на богатом жизненном опыте божества, благодаря которому он много анализирует окружающую действительность. Его голос спокойный и глубокий, без резких интонаций.



Рисунок 7. Эмоции Чжун Ли

Ли Юэ известен как регион контрактов и соглашений, поэтому здесь очень развиты торгово-денежные отношения, а монетный двор этого региона чеканит деньги для всего мира. Сам Чжун Ли говорит, что самый первый

контракт, который был заключен на территории Ли Юэ, – это контракт между божеством и жителями гавани. Архонт Ли Юэ, в отличие от Анемо Архонта, всегда участвовал в жизни своего региона, советуя жителям во время Церемонии сошествия как прожить следующий год. Все жители Ли Юэ глубоко ценят и почитают своего Архонта и смерть божества становится для всех большим потрясением. Тем не менее, они смогли доказать Чжун Ли, что способны двигаться вперед без защиты своего божества, а значит работа божества окончена и он может отдохнуть.

Музыку, которая сопровождает Чжун Ли, можно описать как расслабленную, но в то же время торжественную, в которой используются различные китайские традиционные инструменты. Такой подбор музыкального сопровождения подчеркивает одновременно дружелюбное отношение к своим людям и полную готовность защитить их перед лицом опасности.

Анализируя лексические средства, употребляемые для создания образа Гео Архонта, стоит начать с того, как о нем высказываются жители Ли Юэ. Например, фраза 岩王帝君大人，就像一开始就为你安排好一切的父亲一样啊 / *Властелин Камня похож на любящего отца, который заботится о всех нас*. Сравнение Архонта с отцом, с использованием грамматической сравнительной конструкцией 一样 помогает не только понять, как жители относятся к божеству, но и увидеть отношение Архонта к своим людям. В сочетании 安排好 прилагательное 好 имеет значение *любить* или *дорожить*, поэтому в данном случае божество по-отечески с любовью управляет своим регионом. Одна из героинь игры также говорит следующую фразу 玉京台是帝君逝去之地，在那里看花，是很令人寂寞的 / *Терраса Юйцзин – это место, где скончался Властелин Камня. Я не могу больше гулять в тех опустевших садах, это просто невыносимо*. Эмфатическая конструкция 是... 的 усиливает внутреннее состояние героини после новости о смерти Архонта, которое выражено лексемой 寂寞, означающую *душевную пустоту*,

т.е. смерть Властелина Камня стало таким ударом, что она ощущает себя покинутой и оставленной словно только пережила смерть близкого родственника.

Как известно, Ли Юэ – регион, в котором важную роль играют контракты, поэтому часто персонажи используют различные лексемы, связанные с понятиями торговли и договорных отношений: 就好像蒙德是自由的城邦一样, 璃月是**契约的国度**, 崇尚**商业和贸易** / *Для жителей Ли Юэ слово «контракт» так же важно, как для мондштадтцев слово «свобода». Здесь практически все занимаются **торговлей**; 璃月是提瓦特最重要的商业中心 / *Известно, что Ли Юэ – это **крупнейший финансовый центр** в Тейвате; 璃月的**契约之道**, 还需处处基于公平才是 / **Коммерция в Ли Юэ строится на справедливости**; 不过, 在这**商业之都** / Не забывайте, что мы живём в **торговой столице мира**; 在**契约之神**治下的璃月, 唯有**契约**不可违背 / *В городе, которым правит **божество контрактов**, тяжёлым грехом считается **нарушать контракты и договорённости**; 璃月是尘世七国里**最繁荣**的一国 / *Ли Юэ является **самой процветающей нацией** среди **Семи Королевств**. В данных примерах часто используются языковые единицы **契约** / **контракт** и **商业** / **торговля**, а также примечательно употребление прилагательного **繁荣** в значении **процветания**, которое снова усиленно наречием степени **最**. Использование этих лексических единиц не только описывают порядки и нравы Ли Юэ, но также и показывают, что они сложились под непосредственным влиянием божества контрактов.****

Сам Чжун Ли в своей речи часто использует афоризмы, которые указывают на его богатый жизненный опыт и звучат как советы и наставления: 想让生意人让出利润, 就如同要**饿狼吐出刚下肚的肉**一样 / *Уговорить торговца срезать куски побольше будет так же тяжело, как **просить голодающего волка выплюнуть проглоченного зайца***; 旅者, 你也再思考一下吧。在我看来, 想要阻止一触即发的爆炸, 不如先想想引信在哪

*/ Путешественник, тщательно обдумай свой следующий шаг. Чтобы спасти город от взрыва, нужно найти фитиль; 没错, 只是任何旅途中的旅伴同行, 都会有分别的一日 / Действительно. Но любое путешествие подходит к концу. Всякая встреча заканчивается расставанием; 面对无法掌控的境遇时, 人们总是喟叹自己的无力 / Когда обстоятельства выходят из-под контроля, люди часто жалуются на бессилье.*

Гео Архонт также использовал в своей речи изречение из буддийской Ланкаватара сутры [Gudian mingzhu, 2009]: *如愚见指月, 观指不观月 / Только дурак смотрит на палец, указывающий на луну.* Это также подчеркивает разносторонне развитие божества и его глубокие знания во многих областях.

#### 2.2.4. Архонт Райдэн Сёгун

Инадзума – третий регион Тейвата, куда направляется путешественник. Атмосфера этого региона гнетущая из-за правления Электро Архонта Райдэн Сёгун (кит. 雷电将军). Инадзума поначалу представляется как закрытая страна, чей идеал – вечность без каких-либо изменений. Райдэн Сёгун Эи выбирает закрыться в своем внутреннем мире и предаться медитации для поисков вечности Инадзумы в самой себе, а все обязанности поручает кукле-двойнику. Кукла-двойник, похожая на Райдэн Сёгун как две капли воды, хладнокровна и даже безжалостна по отношению к людям, которыми обязана управлять. Кукла объявляет охоту на Глаза Бога, насильно отбирая их у владельцев, поскольку Глаза Бога могут дать народу путь к переменам, а перемены – враги вечности. Эти действия вызывают у жителей страх и опасение за свою жизнь. Никто не смеет критиковать действующую политику куклы, действующей от лица самого Электро Архонта, однако в стране назревает восстание, заканчивающееся тем, что настоящая Райдэн Сёгун, прислушиваясь к словам своего друга, решает разобраться в том, что

нужно ее людям, а не ей самой. Она отменяет охоту на Глаза Бога и управляет Инадзумой напрямую.

Райдэн Сёгун – женщина высокого роста с длинными темно-фиолетовыми волосами, заплетенными в толстую косу и ярко-фиолетовыми глазами. Основной цвет ее наряда, который похож на традиционное японское кимоно, – сиреневый, ассоциирующийся с молнией, с темно-фиолетовыми элементами.



Рисунок 8. Райдэн Сёгун

На лице божества обычно мало эмоций, а голос всегда властный и спокойный, но в кульминационные моменты Электро Архонт повышает голос, словно отдавая приказ. При каждом появлении Райдэн Сёгун играет тревожная и напряженная музыка, создающая чувство надвигающейся опасности, исходящее от Электро Архонта и подчеркивающая ее власть и статус могучего правителя.





Рисунок 9. Эмоции Райдэн Сёгун

Анализ языковых единиц, используемых для создания образа Электро Архонта, стоит начать с того, что одна из жительниц Инадзумы рассказывает о своем побеге из этой страны в поисках лучшей жизни. Она рассказывает путешественнику, как плыла через бушующий шторм на плоте, пытаясь скрыться от солдат, преследовавших беглянку. На вопрос путешественника, что побудило девушку покинуть родной дом, она отвечает так: 因为... 那里实在是太压抑了啊, 气氛太紧张, 我的性格实在合不来 / Ну... потому что там всё чересчур строго. Удушающая атмосфера... Там я чувствовала себя не в своей тарелке. Использование языковые единицы 压抑 / угнетенность и 紧张 / напряжение усилены наречием 太 / слишком, чтобы подчеркнуть гнетущую атмосферу региона, в котором некоторые люди готовы рискнуть жизнью ради побега. Беглянка также использует в своем рассказе устойчивую фразу 合不来 / не сойтись характерами, как бы одушевляя регион и намеренно подчеркивая, что она буквально не ужилась с устоями и нравами Инадзумы.

Уже находясь в самом регионе, путешественник знакомится с другими персонажами и спрашивает их мнение о Райдэн Сёгуне и они отвечают: 记忆

中威严、尊贵和无与伦比的威压感 / *Она внушает страх, вызывает уважение и ощущение абсолютной власти.* Снова для описания божества используются негативно окрашенные лексические средства, выраженные прилагательными 威严 / *властный* и 尊贵 / *почитаемый*, а также устойчивым определением 无与伦比 / *несравненный* в сочетании с существительным 威压感 / *чувство подавления*, которое создает превосходную степень сравнения. Более того, жители Инадзумы также говорят: 在作为神明的将军大人眼里, 众生也许只是一个个生命而已... 雷鸣、凄光、狂风、骤雨... 它们的到来也永远不会顾及凡人的感受 / *Эх... Возможно, в глазах такого божества, как всемогущий сёгун, жизни обитателей этого мира незначительны...* Раскат грома, вспышка молнии, порыв ветра, шквал дождя... Они не считаются с чувствами простых смертных, сравнивая свое божество с неконтролируемыми и хаотичными силами природы, которые могут разрушить жизни обычных людей. Примечательно также использование редупликации счетного слова после числительного 一个个 с существительным 生命 / *жизнь*. Редупликация в этом случае эмоционально выделяет то, что судеб людей, метафорически зависящих от природной стихии так много, что сама природа не уделяет этому никакого внимания. Другой герой предостерегает путешественника фразой: 不过, 还是要小心将军大人, 一想到她之前出刀的样子, 我就浑身鸡皮疙瘩 / *А ещё... будьте крайне осторожны рядом с сёгуном. У меня мурашки по коже от мысли о том, как она достаёт свой меч.* Устойчивое выражение 鸡皮疙瘩 / *мурашки по коже* снова подчеркивает то, что одно лишь появление божества вселяет ужас, не говоря уже о каких-либо действиях.

Паймон замечает, что некоторые персонажи преклоняются не перед самим Электо Архонтом, а перед ее силой: 他崇拜的与其说是雷电将军, 倒不如说是雷电将军的武艺吧? 而且, 已经近乎狂热了... / *Он преклоняется не столько перед сёгуном Райдэн, сколько перед её боевой мощью. Чуть ли*

не до фанатизма... Фраза с употреблением лексем 崇拜 / культ и 狂热 / лихорадка намекает на нездоровое и даже болезненное поклонение Райдэн Сёгун, граничащее с безумием.

Несмотря на то, что Райдэн Сёгун внушает страх всем жителям Инадзумы, ее давняя подруга говорит следующее: 呵呵，可是...她的做法不也很像是发脾气把自己关在屋里的孩童一样吗？ / Хе-хе, может, и так... с другой стороны, она ведёт себя, как капризный ребёнок, который рассердился и закрылся в своей комнате. Вам так не кажется? Использование грамматической конструкции 像 ... 一样 сравнивает могущественное и властное божество с маленьким эгоистичным ребенком, который закрылся от всех проблем в своем мире, создавая антитезу, в которой можно заметить насмешку над действиями Архонта и даже завуалированную критику.

В речи самой Райдэн Сёгун часто можно услышать слово 永恒 / вечность: 我从永恒的冥思 / Моя **вечная** медитация; 我知道的只是一切关于永恒的事 / Я знаю только о том, что касается **вечности**; 那些愚人众的所为，尚未构成对永恒的威胁 / Действия Фатуи пока не угрожают **вечности**; 愿望本就是不利于永恒的东西 / Личные амбиции несовместимы с **вечностью**; 你与永恒相距最远 / От **вечности** ты дальше иных; 违逆永恒之人 / Противник **вечности**. Такое частое употребление данного понятия в одном диалоге с путешественником указывает на сильную заикленность божества на своих собственных идеалах, она не хочет слышать ничего, что не связано с «вечностью» или обсуждать что-то помимо нее. Эта заикленность привела к тому, что божество закрылось в своем собственном мире, игнорируя потребности и желания жителей Инадзумы.

## 2.2.5. Архонт Нахида

Нахида (кит. 纳西妲), управляющая Сумеру и являющаяся Дендро Архонтом, самый молодой Архонт из всех, потому что ее предшественница погибла около пятисот лет назад. Сумеру – регион, в котором идеал божества – это знания и мудрость, поэтому здесь существует Академия, которая обучает жителей, желающих посвятить свою жизнь науке. Академия не признает своего нового Архонта и считает, что малая властительница Кусанали (другое имя Дендро Архонта) слишком молода и неопытна, чтобы быть божеством. Нахида, понимая, что ей, возможно, далеко до ее предшественницы, лично отдает власть в руки Академии, надеясь на то, что мудрецы лучше знают, как управлять страной, и позволяет заточить себя во дворце. Среди большей части людей Сумеру Нахида также не пользуется популярностью, но тем не менее встречаются и те, кто верит в божество и почитает его. Самоуправство Академии и неприязнь к Дендро Архонту приводит к тому, что Академия решает создать нового Архонта с помощью науки и техники, подвергая тем самым всех жителей опасности. Нахида не может стоять в стороне, когда ее люди, которые пусть и не верят в нее, оказываются в беде. Вместе с путешественником Нахида разрушает эгоистичные планы Академии, спасая свою страну и возвращая власть над регионом себе.

Нахида выглядит как ребенок с белыми длинными волосами, зелеными глазами и заостренными длинными ушами, что делает ее похожей больше на лесного эльфа. Основной цвет ее наряда, похожего на свободную тунику, – белый с зелеными элементами, она не носит обувь, но имеет декоративные элементы, надеваемые на ноги. Выбор такой цветовой гаммы показывает, что Дендро Архонт очень близок к природе. Ее голос высокий, похожий на детский, с ровной интонацией, никогда не переходящий на крик.



Рисунок 10. Нахида

Будучи божеством, в которое почти никто не верит, она обладает низкой самооценкой, обусловленная постоянным сравнением Нахиды и ее предшественницы. Она долгое время не взаимодействовала напрямую со своими людьми, боясь не оправдать их ожиданий, и поэтому решила передать власть Академии. Несмотря на то, что она выглядит как ребенок, Нахида оправдывает звание божества мудрости – именно ее последовательные и продуманные планы помогают расстроить замыслы мудрецов Академии. Иногда Нахида может прибегать к манипуляциям, если того требует ситуация. Ей сложно понимать человеческие эмоции и чувства, но она учится распознавать их и изучать не только в теории, но и на практике.

Выражение лица Дендро Архонта можно описать как застенчивое, что обусловлено внутренней неуверенностью в себе, однако, когда она в окружении друзей, с лица не сходит искренняя улыбка.



Рисунок 11. Эмоции Нахиды

Музыка, которая сопровождает Нахиду в игре, зависит от того, о чем говорит божество. Когда Нахида рассказывает, как мудрецы заточили своего Архонта в цветочной клетке, играет грустная, немного тревожная мелодия, подчеркивающая подавленное состояние божества. Когда она делится чем-то позитивным, музыка, наоборот, становится гармоничной, расслабляющей, в ней можно услышать флейту и звуки природы.

Анализ языковых единицы, используемых для создания образа Дендро Архонта стоит начать с того, как о божестве отзываются жители Сумеру. По большей части жители отзываются о своем Архонте высокомерно и даже немного презрительно. Приведем примеры, подтверждающие это.

Один из неигровых персонажей говорит следующее: 在我看来，大多数须弥人，其实都对小吉祥草王的事没什么兴趣。她对于须弥人来说，只不过是一位存在着的神明罢了。 / По-моему, большинству жителей Сумеру **нет дела** до малой властительницы Кусанали. Для большинства жителей Сумеру она является не более чем божеством, которое **просто существует**. Словосочетание 没什么兴趣 / абсолютно никакого интереса экспрессивно выделяет безразличие жителей к своему божеству, люди не могут уважать, верить или почитать божество, на которое им все

равно. Лексическая единица 存在 / существует используется вместе с частицей 着, которая указывает либо не продолжительность действия, либо на статичное состояние объекта. К контексту высказывания больше подходит второй вариант, указывающий на состояние существования, скорее всего лишённого динамичности глагола «жить». В Сумеру их Архонт формально существует, но никак не живет с ними бок о бок, не участвует в решении проблем региона. В конце предложения используется эмоционально-экспрессивная частица 罢了, создающая негативную, пренебрежительную окраску высказыванию. Для многих жителей Сумеру Дендро Архонт «существует и только», у них нет никакой теплой связи друг с другом.

Другой персонаж, напротив, говорит, что Дендро Архонт словно несуществующий божество: 我自己从未听说过有关小吉祥草王的任何事迹... 她就像一个不存在的神 / Да и сам я никогда не слышал о её деяниях. Она будто бы **несуществующий** Архонт. Использование уже упомянутой лексической единицы 存在 с отрицательной частицей 不 создает противоположное значение суждения, которое было упомянуто ранее, поэтому можно заключить, что для одной группы населения божество существует лишь формально, а для другой наоборот не существует. Эти два, казалось бы, противоречащих друг другу суждения, объединяет общая идея безразличия и равнодушия большей части людей к своему Архонту, они словно малознакомые соседи, у которых нет ничего общего.

Следующим примером, который демонстрирует пренебрежительное отношение божеству, является реплика из диалога, в которой один из исследователей Академии объясняет отношение мудрецов к Нахиде: 事实上, 那时她的智能与普通孩童相仿。她自己既没有神明的力量, 也没有超群的智慧。渐渐地, 人们便记不起她了 / Но в действительности её интеллект ничем не отличался от интеллекта **обычного ребёнка**. Сама она не обладает ни силой Архонта, ни невероятной мудростью. Постепенно люди забудут её. Исследователь с помощью словосочетания 普通孩童 /

*обычный ребенок, обыкновенный ребенок* насмехается над новым божеством мудрости, которое родилось на свет после смерти предшественницы, подчеркивая, что Нахида не обладает качествами, по его мнению, обязательными для Дендро Архонта: 神明的力量 / *божественной силой* и 超群的智慧 / *превосходящей всех мудростью*. Он заканчивает свою речь жестоким высказыванием 人们便记不起她了, где модификатор 不起 указывает на невозможность совершения действия 记 / *помнить*, т.е. люди даже не смогут запомнить малую властительницу Кусанали из-за ее условной *ничтожности* и *бесполезности* по мнению многих в Сумеру. Для божества нет ничего хуже, чем кануть в небытие и исчезнуть из памяти тех, кого это божество обязано охранять и защищать.

Главный антагонист в лице одного из главных мудрецов Академии в открытую издевается над Архонтом: 神明当是远远高于人类的存在。小吉祥草王... 她又能做到什么? 抚恤民众? 治理风沙? 还有编造那些如无稽之谈般的童话故事? 这些都是教令院也能轻松做到的事, 难道我们也是神明么? / *Архонт силой и мудростью должен тысячекратно превосходить простых людей. Но малая властительница Кусанали... на что она вообще способна? Утешать людей? Укрощать песчаные бури? Придумывать глупые сказки? Что ж, всё это могла бы сделать и Академия. Выходит, мы тоже Архонты.* Мудрец намерено делает акцент на фразе 神明当是远远高于人类的存在 / *божество мудрости обязано значительно превосходить во всем обычных людей* и с жестоким сарказмом перечисляет *заурядные* дела, которые нынешний Дендро Архонт может делать. Мудрец считает, что *抚恤民众* / *утешение народа* и *治理风沙* / *укрощение песчаных бурь* – это неважные и бесполезные действия, но на самом деле эти действия и являются проявлением заботы божества о своих людях. Моральная поддержка и укрощение песчаных бурь сильно помогают и упрощают жизнь простых людей. Мудрец также резко высказывается и о том, что Дендро Архонт подбирает витиеватые слова поддержки, характеризуя их как *无稽之谈* / *чушь*,



*пустая болтовня и童话故事 / сказки, намерено стараясь оскорбить и унижить Нахиду и сделать ее в глазах других больше похожей на ребенка.*

Наблюдая за всем этим, путешественник говорит: *没想到, 身为神明都会遭遇如此残酷的事 / Кто бы мог подумать, что Архонт может столкнуться с такой жестокостью, используя языковую единицу残酷 / свирепый, бесчеловечный, усиленное наречием如此 / до такой степени, демонстрируя сильное удивления, даже шок главного героя от увиденного.*

Несмотря на непопулярность Дендро Архонта среди людей, в игре встречались персонажи, которые чтили и уважали Нахиду. Одна из героинь, которой Дендро Архонт помогала во время болезни, говорит следующее: *虽然树王大人建立了这个国度, 可是小草神大人也在这几百年里默默地守护着须弥不是吗? / Хотя великая властительница Руккхадевата основала Сумеру, разве не малая властительница Кусанали защищала нас на протяжении последних столетий?* Наречие *默默地* / *молчаливо* и глагол *守护* / *оберегать*, с которым снова используется частица *着*, конструируют смысл молчаливого, безропотного действия защиты в процессе на протяжении многих столетий. Можно сказать, что, используя данные языковые единицы, героиня выражает обиду, которую чувствует из-за плохого отношения других к малой властительнице Кусанали.

По мере того, как жители Сумеру узнают Нахиду лучше, они начинают говорить более позитивные высказывания в ее адрес: *神明若真没有爱人之心, 不必一次次在小人物身上做戏 / Божество не стало бы вмешиваться в жизнь простых людей, если бы в его сердце не было сострадания; 她明明是这样一位贤明的神 / Она, несомненно, мудрый и сильный Архонт.* Словосочетание *爱人之心* может буквально быть интерпретировано как *сердце, которое любит людей*, наглядно показывающее, что Нахида любит своих жителей и желает им только добра. Нахида также перестает быть *посредственным* божеством, поскольку. показывает себя как хороший

стратег, способный думать на несколько шагов вперед, поэтому в речи героев встречается прилагательное 贤明 / *мудрый, просвещенный*.

Сама Нахида страдала от неуверенности в себе, она часто сомневалась в себе и своих силах, что и выражается в ее речи: 我所做的都是正确的吗? 我是不是... 真的不被需要呢? / *Правильно ли я поступала? Правда ли я... никому не нужна?*; 可是, 我突然出现的话... 大家会很拘谨吧? 万一吓到谁, 岂不是糟蹋了这场美好的宴会... 那就违背我的本意了 / *Но если я внезапно появлюсь... Все сразу замолчат и притихнут. Вдруг я просто всех перепугаю и испорчу это прекрасное празднование? Мне бы не хотелось...*; 而我... 还远远担不起智慧之神的名号, 对国家的治理也是教令院更加驾轻就熟, 我的存在并没有那么大的意义 / *А я... Мне далеко до божества мудрости. Академия искусна в управлении страной, и моё присутствие не имеет большого значения; я给你们添了这么多麻烦 / Я доставила вам столько неприятностей*. Малая властительница Кусанали использует по отношению к себе слова с негативной окраской: 糟蹋 / *вредить*, 违背 / *нарушить*; 担不起智慧之神的名号 / *мне не по силам занять пост божества мудрости*, где лексема 担不起 часто используется в уничижительном контексте по отношению к самому себе; 我的存在并没有那么大的意义 / *мое существование не имеет большого значения; 给这么多麻烦 / доставить много хлопот*. Она склонна к самокритике и внутреннему самоанализу, на что указывают вопросы с использованием грамматической вопросительной конструкции 是不是 и вопросительными частицами 吗 и 呢 . Такое внутреннее состояние Дендро Архонта обусловлено предвзятым и пренебрежительным отношением Академии, которая продвигала свою неприязнь к божеству в народные массы.

С помощью путешественника и других героев Нахида обретает уверенность в себе и своих силах, ее речь начинает звучать решительно и твердо: 教令院对我所做的一切, 以及他们以智慧之名所做的一切愚行, 我都

会以神明的名义...好好报复他们的! / *Как Архонт, я должна отомстить Академии за то, что они со мной сделали, за все глупости, которые натворили, прикрываясь мудростью*;原本的贤者已经接受了属于他们的惩戒,新的贤者还没选出。这件事,我也会亲自监督 / *Бывшие мудрецы понесли наказание, однако новые кандидаты до сих пор не избраны. Этим вопросом я займусь лично*;我已经做出一些相应处理了,重建任何事物都需要时间 / *По этому вопросу я уже приняла соответствующие меры. Разрешение этой проблемы займёт какое-то время. Использование таких лексических единиц как我都会以神明的名义 / от лица божества,我也会亲自监督 / займусь лично и我已经做出一些相应处理了 / я уже приняла соответствующие меры* демонстрируют в ней качества лидера и правителя своего региона.

В речи самой Нахиды часто можно встретить различные аллегории и аналогии:我现在明白了,在做好神明之前,要先做好自己。就像如果做不好毛虫,还怎么做好蝴蝶呢? / *Я поняла: прежде чем стать Архонтом, нужно стать собой. Ведь если ты не умеешь быть гусеницей, бабочкой тебе и подавно не стать*;我们之间的联系,就像藤蔓与它身后的墙壁一样...真是不可思议呢 / *Наша связь подобна виноградной лозе, что увивает стену*;昨晚真叫人愉快啊,我到现在还像漂浮在水面上的蜡烛那样徜徉在幸福和喜悦中呢 / *Вчерашний вечер прошёл просто восхитительно. Словно свеча на воде, я до сих пор качаюсь на волнах счастья и радости*;请不要忘了,即使在黑暗的云层下行走,沿途诸多苦难,智慧的灯火仍会指引我们与好的结果相见 / *Не забывайте: даже когда мы идём путём страданий, а над нами сгущаются чёрные тучи, благодаря свету мудрости мы можем направиться к лучшему исходу*。 такие высказывания характеризуют Дендро Архонта как незаурядную личность, которая оправдывает занимаемое звание божества мудрости.

## 2.2.6. Архонт Фурина

Фурина (кит. 芙宁娜) – Гидро Архонт Фонтейна, – последнее доступное на данный момент в игре божество. Идеалом для Гидро Архонта является справедливость, поэтому в регионе существует развитая судебная система, но судебные заседания больше похожи на театральные представления. Жители Фонтейна, присутствующие на заседаниях, обсуждают настоящее дело так, словно это новая пьеса. Люди в Фонтейне любят своего Архонта, хотя часто замечают, что она может быть немного беспечной и несерьезной. Сюжет Фонтейна строится на том, чтобы спасти жителей от надвигающейся опасности из древнего пророчества, согласно которому Фонтейн будет затоплен водой, жители погибнут и останется лишь божество справедливости, одиноко плачущее на своем троне. Путешественник по завершении сюжетного задания узнает, что та Фурина, которую жители Фонтейна знали как Гидро Архонта, на самом деле «человеческая» часть божества справедливости Фокалорс (кит. 芙卡洛斯), которая захотела обмануть Селестию и искупить грехи Фонтейна, чтобы пророчество не сбылось. Многие персонажи укоряли Фурину в том, что она ничего не делает ради спасения своего народа, однако она лишь играла роль, которую отвела ей Фокалорс. Сама Фокалорс придумала план, в конце которого она должна была умереть, чтобы люди Фонтейна продолжили жить, а также вернуть утраченную власть над регионом Гидро дракону. По ее мнению, это и есть наивысшее проявление справедливости – искупить грехи Фонтейна, полученные по вине Гидро Архонта, и вернуть изначальному правителю отобранную силой власть.

В нашем исследовании мы будем опираться по большей части на анализ образа «человечной» части Гидро Архонта, которую сами жители региона воспринимали как божество, однако также затронем и саму Фокалорс для более полного понимания образа божества справедливости.

Начнем с того, что Фурина на публике действительно разговаривает так, словно отыгрывает роль, в ее речи много драматичных и экспрессивных интонаций, голос звонкий и часто стремится вверх в конце предложений. Игроку может показаться то, что у Фурины завышенная самооценка и раздутое самомнение, но когда Фурина остается одна, она становится неуверенной, теряется в словах и часто не находит, что сказать. Фокалорс, напротив, более статная и серьезная, ее голос немного ниже, чем голос Фурины, она говорит спокойным, ровным тоном, подробно объясняя детали своего плана. В ней нет и намека на игру или притворство.

Фурина выглядит как девушка невысокого роста с белыми короткими волосами и голубыми глазами. Основной цвет ее костюма, который похож на европейский маскарадный наряд, синий с белыми элементами и множеством мелких деталей. Небольшая шляпа, похожая на цилиндр, делает образ Фурины более похожим на образ для выступления.



Рисунок 12. Фурина

Фокалорс и Фурина похожи внешне, но Фокалорс имеет длинные волосы, носит простое светло-голубое платье и передвигается без обуви.

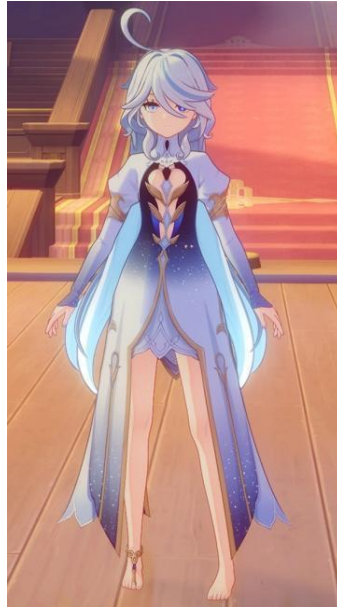


Рисунок 13. Фокалорс

На людях с лица Фурины не сходит улыбка, однако, когда она остается в одиночестве, маска веселости спадает и выражение ее лица меняется на печальное. Это снова подчеркивает факт того, что она обязана притворяться тем, кем на самом деле не является.



Рисунок 14. Эмоции Фурины

Музыкальная тема Фурины похожа на музыку, созданную специально для мюзикла в стиле джаз, она энергична и исполнена с использованием

духовых и струнных инструментов. Музыкальную тему Фокалорс можно услышать только в самом конце сюжетного задания перед казнью, которую божество справедливости назначила самой себе, – это медленная, простая и успокаивающая мелодия, подчеркивающая безмятежное эмоциональное состояние Гидро Архонта, не сожалеющей о своем решении пожертвовать собой ради будущего своего региона.

Первое, что путешественник слышит про Гидро Архонта, прибыв в Фонтейн, это: 芙宁娜大人很少过问国家的政事, 很难预约她只是单纯的因为她很受欢迎。尽管有些时候讲话和举止夸张了些, 但还是很讨人喜欢的啊 / *госпожа Фурина редко интересуется государственными делами. Записаться на приём сложно потому, что она невероятно популярна. Хотя время от времени она может быть немного драматичной, люди очень ее любят.* Лексические единицы 受欢迎 / *пользоваться популярностью* и 讨人喜欢 / *вызывать симпатию* в целом создают образ божества, к которому жители Фонтейна относятся более чем позитивно из-за своего значения, даже несмотря на переодическое 夸张 / *сгущение красок*. Также некоторые персонажи называют Фурину 大明星 / *знаменитостью* и используют довольно современное слово 吉祥物 / *маскот*, что подчеркивает публичность Гидро Архонта и популярность, сравниваемую с нашими современными поп-звездами.

Верховный судья описывает Гидро Архонта так: 芙宁娜当时的反应, 恐怕连她也没有头绪, 于是就开始表演她那拿手的故弄玄虚 / *Судья по реакции Фурины, она тоже была в замешательстве. Тем не менее ей удалось выкрутиться, используя проверенные временем напыщенность и драматизм.* Фраза 开始表演她那拿手的故弄玄虚 может быть буквально интерпретирована как *начать шоу для отвода глаз*, снова подчеркивая артистичность Фурины и ее близость с актрисой.

Иногда герои описывают Фурину как *необычную и удивительную* личность: 她有时很莫名其妙, 但姑且还是讲道理的 / *Она иногда может*

*смутить*, но её речи не лишены смысла);总而言之,是一位... 嗯... 非常有个性的神明 / *В общем, она довольно... своеобразный Архонт*; 那你觉得呢, 那位水神有趣是蛮有趣的 / *Должна признать, что временами она может быть интересной*. Определения *莫名其妙 / удивительный, странный*, 有个性 / *особенный* и *蛮有趣 / весьма интересный* неоднократно подчеркивают иногда слишком эксцентричное поведение Фурины, которое, однако, не вызывает у обычных людей злости или раздражения.

Речь самой Фурины действительно драматична и богата различными экспрессивными языковыми средствами. Довольно показательным является следующий фрагмент, где Гидро Архонт говорит о себе путешественнику: 我明白, 你们外乡人难免有些庸俗的认知。但别忘了, 神明也分平庸与优秀, 你们对我的才华感到诧异很正常。不妨反思一下, 你们真的具备与神明沟通的品德与礼仪吗? / *Ах, я понимаю. Чужакам обязательно будет не хватать каких-то базовых знаний. Не забывайте, что даже божеств можно разделить на посредственных и превосходных. Полагаю, это нормально, что вы восхищаетесь моими способностями. Вам лучше остановиться и подумать... действительно ли вы обладаете благородными качествами и познаниями этикета, необходимыми для общения с божеством?* Использование в своей речи сочетания *庸俗的认知 / обывательские знания* или *мещанские знания* используются в уничижительном контексте и противопоставляет божеств *平庸 / заурядных, посредственных* и божеств *优秀 / превосходных, выдающихся*, относя себя, ко второй группе, с целью поставить себя выше других и, делая акцент на том, что все кругом обязаны *诧异 / поражаться* ее выдающимися *才华 / талантами*, создает образ собственной исключительности. Она также считает, что в общении с божествами ее уровня обязательно нужно знать определенные *品德 / нормы морали* и даже особый *礼仪 / этикет*, что снова ставит ее на ступень выше других. Когда Гидро Архонт сильно нервничала,



она эмоционально сказала: 哼, 结果被那些不懂礼数的家伙们给搅了 / *Пф. Но этот некультурный сброд испортил мне всё удовольствие от спектакля. Людей, которые ее любят, она назвала не просто **家伙** / **домашним скотом**, а именно **不懂礼数** / **не вежливым и лишенными культуры поведения**, что должно было вновь превознести ее над всеми остальными.*

Тем не менее, в ходе сюжета становится ясно, что такое поведение Фурины – лишь защитная маска, чтобы никто не догадался о том, что она всего лишь человеческая часть Великого Гидро Архонта. Когда на нее не смотрят жители Фонтейна или когда она начинает сильно нервничать, речь Фурины становится сбивчивой, неуверенной, она перестает говорить длинными витиеватыми фразами и часто делает длинные паузы: 欸, 我就只是打比方啦, 打比方... / *Эх... Это просто пример, просто пример...; 欸欸! ? 你居然不来的么? 不...不不不, 这可不行, 我不能一个人去, 你一定要陪我一起, 我、我肯定要带上你的... / А?! Ты что, отказываешься? Нет! Нет, нет и нет! Я не могу пойти туда одна! Ты должен быть рядом! Я возьму тебя с собой! 有没有... 你看, 我可是枫丹的水神大人, 魔神名芙卡洛斯, 受众人喜爱与敬仰的正义之神... / **Нет, нет... Пойми, я Фокалорс, Гидро Архонт Фонтейна. Божество справедливости, любимая и почитаемая народом...** Можно заметить, что когда Фурина нервничает, она склонна повторять слова. Это указывает на ее внутреннее напряжение и выдает настоящее эмоциональное состояние.*

Когда Фурина снимает маску, она может быть очень чувственной и беспокоящейся о судьбе своего региона: 放弃? 啊... 多么动听的词语, 意味着终于可以接受命运, 也意味着... 解脱。是啊, 我曾无数次想要放弃。我想明白了, 我依旧没有代替人们接受命运资格。放心吧, 我... 我会为大家将希望保留到最后的 / *Сдаться? Ах... Мне нравится, как звучит это слово. Оно означает, что можно наконец-то смириться с судьбой и получить... освобождение. Да. Я много раз хотела сдаться. Мне всё стало*

ясно. Я не имею права решить за фонтейнцев, что пришло время сдаться и смириться с судьбой. Не беспокойтесь, я... я помогу людям сохранить надежду до самого конца; 对不起各位, 我没能守护住白淞镇的人们... 我理应接受审判。不仅仅是你们, 连我自己都对自己很失望 / И я прошу у вас прощения. Я не смогла защитить жителей Пуассона... Я обязана предстать перед судом. Не вы одни разочаровались во мне. Я тоже глубоко в себе разочарована. Использование таких языковых единиц как 对自己很失望 / разочарование в самой себе показывает внутренний конфликт Гидро Архонта, который долгое время беспокоил ее саму, она страдает от своей беспомощности перед пророчеством, с которым не может справиться, и чувствует ужасную вину за это перед своими людьми.

После этого откровения компаньон путешественника Паймон замечает, что сейчас Фурина была действительно «настоящей», используя прилагательное 真实 / правдивый.

Когда верховный судья встречается с божественным воплощением Гидро Архонта Фокалорс, она рассказывает ему о своем плане, который кажется жестоким по отношению к Фурине: 要让预言看似实现, 我邀请了芙宁娜这位演员, 来扮演预言中的水神。在我的诅咒之下, 只要作为神格的我还存在, 芙宁娜便永远不会死, 但也永远享受不到人类该有的幸福。她将被迫以这歌剧院为舞台, 成为歌剧院真正的女主角, 为了让预言看似实现而永远扮演神明的戏份 / Чтобы пророчество «выглядело» сбывшимся, я пригласила эту чудесную актрису, Фурину, «сыграть» роль Гидро Архонта. Из-за моего проклятия она не может умереть, пока жива «божественная» я, но она также не способна ощутить положенного людям счастья. Так что она была вынуждена стать **примадонной на сцене** этого **оперного театра** и вечно **играть роль** божества, чтобы создать впечатление сбывающегося пророчества. Фокалорс использует в своем откровении различные театральные термины такие как 演员 / актер, 扮演 / играть роль, 歌剧院 / оперный театр, 舞台 / сцена, 女主角 / главная женская роль, 戏份 / действие,

представляя свой план как самую настоящую пьесу. Фокалорс также добавляет следующее в своей речи: 这五百年对于她来说...是一场无比漫长, 无比孤独, 无比痛苦的... 歌剧啊 / *Для неё эти пятьсот лет, пока ей приходилось «играть» безумно долгую роль, наверное, были невыносимо длинной, одинокой и мучительной «оперой»,* где использование лексической единицы 无比 / *ни с чем не сравнимый* с такими негативно окрашенными прилагательными как 漫长 / *утомительный*, 孤独 / *одинокий* и 痛苦 / *мучительный* буквально обрекает человеческую Фурину страдания от невозможности быть по-настоящему счастливой во благо будущего Фонтейна и его жителей.

### 2.3. Анализ общих черт божеств в видеоигре и их характеристика

На основании проанализированного языкового и аудиовизуального материала, можно заключить, что божества обладают общими чертами.

Во-первых, все божества выполняют охранительную и защитную функцию. Архонты охраняют свои регионы от опасностей, а Хранитель небесного порядка следит за невмешательством чужеродных элементов в законы природы.

Во-вторых, божества обладают силой, которая во много раз превосходит силу обычного человека и обладателя Глаза Бога.

В-третьих, Архонты являются официальными главами и правителями своих регионов, решают возникающие внутренние и внешние проблемы.

В-четвертых, божества имеют свои личные идеалы, исходя из которых они влияют на игровой процесс.

В-пятых, божества так или иначе почитаются жителями регионов.

Опираясь на классификацию образов Н.Д. Арутюновой образы божеств имеют следующие характеристики:

1. Образы божеств зафиксированы в их внешнем виде – дизайн персонажей помогает понять, каким именно регионом управляет каждое божество и какими личностными характеристиками обладает.

2. Образы божеств синтетичны, поскольку при его создании участвуют как визуальные эффекты, так и звуковые (выбор музыкального сопровождения и голоса).

3. Образ един, даже несмотря на то, что в игре божество может быть разделен на две части (Райдэн Сёгун и кукла-двойник, Фурина и Фокалорс), поскольку основным источником материала, используемого для анализа способов конструирования, являются неигровые персонажи и игровые персонажи, проживающие в регионах, которые не знают о существовании двух версий их божеств.

4. Образы божеств могут быть проанализированы с точки зрения мотивов и действий в игровом процессе.

5. В образе божеств большую роль также играет субъективное восприятие игрока.

Таким образом, мы можем сказать, что при конструировании образа божества в игровом дискурсе используется следующий алгоритм:

1. Определение функций божества: как божество управляет регионом и защищает его от внешних угроз, определить как божество проявляет свою силу, а также выяснить, какие идеалы являются ключевыми для божества и как они влияют на игровую динамику и как божество почитается жителями региона (храмы, ритуалы, праздники).

2. Разработка внешнего вида: дизайн должен отражать регион, которым управляет божество (цветовая гамма, элементы одежды, символика), и отображать личностные характеристики божества (цветовая гамма, элементы одежды, символика).

3. Разработка аудио составляющей образа: создание музыки, которая будет сопровождать появление и действия божества, и подбор голоса, который будет соответствовать характеру и личности божества.

4. Разработка речевых особенностей божества: стиль речи, речевой портрет, стилистические и лексические средства, используемые тем или иным божеством.

5. Объединение в единое целое всех вышеупомянутых пунктов для создания полноценного завершенного образа.

## ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

Анализ языкового и аудиовизуального материала показал, что божества обладают общими чертами: защитной функцией, превосходной силой, статусом правителей своих регионов, влиянием на игровой процесс через свои идеалы и почитанием со стороны жителей. Их образы фиксируются через внешний вид и синтетичность, объединяющую визуальные и звуковые эффекты. Несмотря на возможное разделение на части, образы остаются цельными благодаря восприятию персонажей в игре. Конструирование образов включает определение функций божества, разработку дизайна и музыкального сопровождения, а также речевых особенностей.

Несмотря на общие черты, божества сильно отличаются друг от друга. Для Анемо Архонта, представленного в игре как странствующий бард Венти, создается образ свободолюбивого, но тем не менее заботящегося о своих людях божества, которое не оставит жителей Мондштада в беде и всегда придет на помощь, если это будет необходимо.

В образе Гео Архонта, который предпочитает называть себя Чжун Ли, можно увидеть черты любящего и заботливого отца, который на протяжении многих тысяч лет оберегает и наставляет своих детей. Он как родитель, понимая, что его дети уже давно «выросли» принимает решение дать им возможность жить самостоятельно и независимо.

Образ Райдэн Сёгун можно описать, как образ жестокого и тоталитарного божества из-за действий куклы-двойника. Настоящая Райдэн Сёгун Эи может быть по-детски эгоистична и безответственна, потому что решает закрыться в себе и построить стену между собой и Инадзумой, однако слова друга снимают пелену с ее глаз, Райдэн Сёгун Эи стремится найти общий язык со своими людьми, который она потеряла в погоне за вечностью.

Образ Дендро Архонта по большей части вызывает сочувствие, потому что Нахида выглядит как нежеланный и нелюбимый Академией ребенок,

страдающий от неуверенности в себе, который, однако, в конце становится настоящим мудрым лидером Сумеру, способным защитить слабых и помочь нуждающимся.

Образ Фурины, исполняющей роль Гидро Архонта во многом трагичен, потому что она вынуждена на протяжении столетий притворяться божеством, но не являться им в действительности. Это приводит к постоянному внутреннему напряжению, скрывающимся за фасадом бахвальства и самоуверенности. В образе Фокалорс можно увидеть черты божества справедливости, которая готова даже на собственную смерть во благо и будущего народа.

Резюмируя все вышесказанное, можно сделать вывод о том, что разработчики смогли создать полноценные и объемные образы божеств на основе одного общего прототипа, который тем не менее претерпевает изменения, обусловленные сюжетными особенностями игры.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Цель данной выпускной квалификационной работы заключалась в том, чтобы выявить способы конструирования образа божества в китайской лингвокультуре. В ходе исследования мы рассмотрели понятие дискурса и компьютерного дискурса и выяснили, что игровой дискурс – это объединение текстов, включающее в себя взаимодействие автора игры с игроком через соответствующий текст в контексте компьютерных игр. Важной особенностью игрового дискурса является иллюстративность, помогающая визуально представлять информацию игроку, иммерсивность, которая вовлекает игрока в виртуальную реальность, и интерактивность, определяющая характер взаимодействия игрока и игры. Изучив теоретические материалы по мультимодальности, мы пришли к выводу, что игрок воспринимает информацию с помощью различных каналов, т.е. с помощью текста, аудиозаписей и изображений.

Изучив работы, посвященных понятию образа и способам его конструирования, мы можем сказать, что для конструирования образов в игровом дискурсе используются как классические методы создания художественного образа (различные стилистические и лексические приемы), так и способы, используемые в кинематографе (дизайн персонажа, его музыкальное сопровождение).

После проведенного анализа эмпирического материала мы пришли к выводу, что образ божества в видеоигровом дискурсе создается как аудиовизуальными и нарративными факторами, включающими в себя детальную разработку внешнего вида божеств, их голос, музыкальное сопровождение, личностные качества и характеристики, так и лингвистические приемы, выражающиеся в использовании эмоционально окрашенных языковых единиц, языковых единиц с оценочным суждением и различных средств художественной выразительности – сравнение, антитеза, гипербола, разнообразные эпитеты, стилистические повторы.



В данном исследовании также было выявлено то, что образ божества в видеоигре Genshin Impact имеет общий прототип, который обладает отличительными особенностями в зависимости от божества и его характера.

К перспективам дальнейшего исследования можно отнести анализ других божеств, анонсированных в будущем, а также изучение образов божеств в других играх разработчиков для сравнения общих и отличных черт в разных продуктах.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Алефиренко Н.Ф. Спорные проблемы семантики. М.: Гнозис, 2005. 326 с.
2. Арутюнова Н.Д. Образ, метафора, символ в контексте жизни и культуры // Филологические исследования памяти академика Г.В. Степанова. М.: Наука, 1990. С. 71–88.
3. Бабаян В.Н. Различные подходы к определению понятия «Дискурс» и его основные характеристики // Верхневолжский филологический вестник, 2017. Вып. 1. С. 76–79.
4. БКРС // Большой китайско-русский словарь [Электронный ресурс]. 2009. URL: <https://bkrs.info/>. (дата обращения: 22.05.2024).
5. Борботько В.Г. Элементы теории дискурса. Грозный: Изд-во Чечено-Ингуш. гос. ун-та, 1981. 112 с
6. Дейк ван Т.А. Язык. Познание. Коммуникация. Благовещенск: БГК им. И.А. Бодуэна де Куртенэ, 2000. 308 с.
7. Вдовиченко С.С. Фреймовый анализ речевых актов в англоязычном дискурсе видеоигр (на материале видеоигры Dota 2) // Филологические науки. Вопросы теории и практики, 2015. Вып. 8. С. 27–31.
8. Водоватова Т.Е., Кинчаров В.А. Видеоигра: текстовая природа, особенности семиотики. // Вестник международного института рынка. Сер.: Лингвистика, 2019. Вып. 2. С. 113–117.
9. Галичкина Е.Н. Компьютерный дискурс // Дискурс-Пи, 2015. Вып. 2. С. 183–185.
10. Гончарова Н.Ю. Общетеоретические Основы изучения понятия «Образ» // Вестник ВятГУ, 2012. Вып.2. С. 33–37.
11. Демьянков В.З. Англо-русские термины по прикладной лингвистике и автоматической переработке текста. Методы анализа текста. М.: Всесоюзн. центр переводов, 1982. 288 с.

12. Енбаева Л.В., Ханжин Ю.С. Специфика англоязычного дискурса компьютерной игры на примере League of Legends // Проблемы романо-германской филологии, педагогики и методики преподавания иностранных языков, 2017. Вып. 13 С. 46–52.
13. Загоруйко И.Н. Интернет-дискурс в современном коммуникационном пространстве // Вестник КГУ, 2012. Вып. 3. С. 56–60.
14. Зарипов А.Р. Лексический аспект киберспортивного дискурса // Филологические науки. Вопросы теории и практики, 2016. № 2. С. 99–101
15. Зеленовская А.В. Понятия «Компьютерный дискурс» «Интернет-дискурс», «Виртуальный дискурс» // Язык и культура (Новосибирск), 2014. Вып. 12. С. 17–21.
16. Иванов Л.Ю. Язык Интернета: заметки лингвиста // Словарь и культура русской речи. М.: Азбуковник, 2000. С. 35–45.
17. Казакова Н.Ю. Основные принципы разработки образа, игрового поведения и кастомизации персонажа в рамках гейм-дизайна // Вестник Адыгейского государственного университета. Сер.: Филология и искусствоведение, 2016. Вып. 2. С. 248–255.
18. Карасик В.И. Дискурсология как направление коммуникативной лингвистики // Актуальные проблемы филологии и педагогической лингвистики, 2016. Вып. 1. С. 17–34
19. Карасик В.И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс. М.: Гнозис, 2004. 390 с.
20. Караулов Ю.Н., Петров В.В. От грамматики текста к когнитивной теории дискурса // Т.А. ван Дейк. Язык. Познание. Коммуникация. Вступительная статья. М.: Прогресс, 1989. С. 5–11.
21. Кибрик А.А. Мультиmodalная лингвистика // Когнитивные исследования: сборник научных трудов. М: Издательство «Институт психологии РАН», 2010. Вып. 4 С. 135–152.
22. Колокольцева Т.Н. Речевой портрет персонажа: синтаксический аспект // Известия ВГПУ, 2015. Вып. 2. С. 88–94.

23. Кох В.А. Предварительный набросок дискурсивного анализа семантического типа. // Новое в зарубежной лингвистике. М.: Прогресс, 1978. Вып. 8. С. 149–171.
24. Красных В.В. Основы психолингвистики и теории коммуникации: Курс лекций. М.: Гнозис, 2001. 270 с.
25. Лутовинова О.В. Лингвокультурологические характеристики виртуального дискурса: автореф. дис. ... д-ра филол. наук: 10.02.19. Волгоград, 2009. 43 с.
26. Модальность // Большая российская энциклопедия [Электронный ресурс]. 2024. URL: <https://old.bigenc.ru/linguistics/text/2221549> (дата обращения: 18.02.2024).
27. Николаева Т.М. Краткий словарь терминов лингвистики текста // Новое в зарубежной лингвистике. М.: Прогресс, 1978. Вып. 8. С. 467–472.
28. Образ // Электронная библиотека ИФ РАН. Новая философская энциклопедия [Электронный ресурс]. 2018. URL: <http://surl.li/umiax> (дата обращения: 20.02.2024).
29. Орлов Г.А. Современная английская речь. М.: Высшая школа, 1991. 240 с.
30. Осекин С.О. Компьютерная игра как способ коммуникации // Культура и цивилизация, 2015. Вып. 6. С. 139–147.
31. Распопина Е.Ю. Дифференциальные и жанровые особенности компьютерного Интернет-дискурса // Вестник Иркутского государственного лингвистического университета, 2010. Вып. 1. С. 125–131.
32. Сантану Х. Функция и художественное использование элементов дизайна в создании кинематографического визуального языка // Инновации и инвестиции, 2022. Вып. 3. С. 139–145.
33. Саяхова Д.К. Семиотическая природа компьютерного дискурса (на примере видеоигр) // Вестник Башкирск. ун-та. 2021. Вып. 1. С. 250–254.
34. Светличная А.А. Художественный образ и средства его создания // Молодой ученый, 2020. Вып. 16. С. 213–215.

35. Селютин А.А. Дискурс видеоигр: к вопросу о терминологии // Вестник ЧелГУ, 2022. Вып. 3. С. 138–144.
36. Сорокина Ю.В. Понятие мультимодальности и вопросы анализа мультимодального лекционного дискурса // Филологические науки. Вопросы теории и практики, 2017. Вып. 10. С. 168–170.
37. Степанов Ю.С. Альтернативный мир, дискурс, факт и принцип причинности // Язык и наука конца 20 века / под ред. Ю.С. Степанова. М.: Ин-т языкознания РАН, 1995. С. 35–73.
38. Харлашкин М.Н. Особенности дискурса видеоигр // Вестник Московского государственного областного университета. Сер.: Лингвистика, 2016. Вып. 1. С. 92–98.
39. Чернова С.В. Художественный образ: к определению понятия // Вестник ВятГУ, 2014. Вып. 6. С. 109–116.
40. Шадеко В.П. Размышления о специфике художественного образа // Филологические науки. Вопросы теории и практики, 2016. Вып.7. С.41–44.
41. Шейгал Е.И. Семиотика политического дискурса. М.: Гнозис, 2004. 326 с.
42. Языкознание. Большой энциклопедический словарь / под. ред. В.Н. Ярцевой. М.: Большая Российская энциклопедия, 1998. 685 с.
43. Яренчук Е.Э. Понятие компьютерно-игрового дискурса // Перевод и межкультурная коммуникация: теория и практика, 2019. Вып. 6. С. 74–80.
44. 做文学网 (электронный словарь). [Электронный ресурс]. 2024. URL: <https://www.zuowenxue.com/cidian/shenzhi130815/> (дата обращения: 16.03.2024).
45. 古典名著网 (электронный словарь). [Электронный ресурс]. 2009. URL: <http://www.gudianmingzhu.com/> (дата обращения: 27.04.2024).
46. Genshin-Impact.fandom [Электронный ресурс]. 2024. URL: <http://surl.li/umiaz> (дата обращения: 13.05.2024).

## СПИСОК ИЛЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРИАЛА

1. 捕风的异乡人 (информационный ресурс). [Электронный ресурс]. 2024. URL: [https://gensh.honeyhunterworld.com/ch\\_1001/?lang=CHS](https://gensh.honeyhunterworld.com/ch_1001/?lang=CHS) (дата обращения: 16.03.2024).
2. 为了没有眼泪的明天 (информационный ресурс). [Электронный ресурс]. 2024. URL: [https://gensh.honeyhunterworld.com/ch\\_1002/?lang=CHS](https://gensh.honeyhunterworld.com/ch_1002/?lang=CHS) (дата обращения: 18.03.2024).
3. 巨龙与自由之歌 (информационный ресурс). [Электронный ресурс]. 2024. URL: [https://gensh.honeyhunterworld.com/ch\\_1003/?lang=CHS](https://gensh.honeyhunterworld.com/ch_1003/?lang=CHS) (дата обращения: 24.03.2024).
4. 浮世浮生千岩间 (информационный ресурс). [Электронный ресурс]. 2024. URL: [https://gensh.honeyhunterworld.com/ch\\_1101/?lang=CHS](https://gensh.honeyhunterworld.com/ch_1101/?lang=CHS) (дата обращения: 26.03.2024).
5. 辞行久远之躯 (информационный ресурс). [Электронный ресурс]. 2024. URL: [https://gensh.honeyhunterworld.com/ch\\_1102/?lang=CHS](https://gensh.honeyhunterworld.com/ch_1102/?lang=CHS) (дата обращения: 26.03.2024).
6. 迫近的客星 (информационный ресурс). [Электронный ресурс]. 2024. URL: [https://gensh.honeyhunterworld.com/ch\\_1103/?lang=CHS](https://gensh.honeyhunterworld.com/ch_1103/?lang=CHS) (дата обращения: 29.03.2024).
7. 振袖秋风问红叶 (информационный ресурс). [Электронный ресурс]. 2024. URL: [https://gensh.honeyhunterworld.com/ch\\_1201/?lang=CHS](https://gensh.honeyhunterworld.com/ch_1201/?lang=CHS) (дата обращения: 30.03.2024).
8. 不动鸣神，恒常乐土 (информационный ресурс). [Электронный ресурс]. 2024. URL: [https://gensh.honeyhunterworld.com/ch\\_1202/?lang=CHS](https://gensh.honeyhunterworld.com/ch_1202/?lang=CHS) (дата обращения: 01.04.2024).
9. 无念无想，泡影断灭 (информационный ресурс). [Электронный ресурс]. 2024. URL: [https://gensh.honeyhunterworld.com/ch\\_1203/?lang=CHS](https://gensh.honeyhunterworld.com/ch_1203/?lang=CHS) (дата обращения: 05.04.2024).

10. 千手百眼，天下人间 (информационный ресурс). [Электронный ресурс]. 2024. URL: [https://gensh.honeyhunterworld.com/ch\\_1204/?lang=CHS](https://gensh.honeyhunterworld.com/ch_1204/?lang=CHS) (дата обращения: 05.04.2024).
11. 穿越烟帷与暗林 (информационный ресурс). [Электронный ресурс]. 2024. URL: [https://gensh.honeyhunterworld.com/ch\\_1301/?lang=CHS](https://gensh.honeyhunterworld.com/ch_1301/?lang=CHS) (дата обращения: 07.04.2024).
12. 千朵玫瑰带来的黎明 (информационный ресурс). [Электронный ресурс]. 2024. URL: [https://gensh.honeyhunterworld.com/ch\\_1302/?lang=CHS](https://gensh.honeyhunterworld.com/ch_1302/?lang=CHS) (дата обращения: 07.04.2024).
13. 迷梦与空幻与欺骗 (информационный ресурс). [Электронный ресурс]. 2024. URL: [https://gensh.honeyhunterworld.com/ch\\_1303/?lang=CHS](https://gensh.honeyhunterworld.com/ch_1303/?lang=CHS) (дата обращения: 09.04.2024).
14. 赤土之王与三朝圣者 (информационный ресурс). [Электронный ресурс]. 2024. URL: [https://gensh.honeyhunterworld.com/ch\\_1304/?lang=CHS](https://gensh.honeyhunterworld.com/ch_1304/?lang=CHS) (дата обращения: 10.04.2024).
15. 虚空鼓动，劫火高扬 (информационный ресурс). [Электронный ресурс]. 2024. URL: [https://gensh.honeyhunterworld.com/ch\\_1305/?lang=CHS](https://gensh.honeyhunterworld.com/ch_1305/?lang=CHS) (дата обращения: 11.04.2024).
16. 白露与黑潮的序诗 (информационный ресурс). [Электронный ресурс]. 2024. URL: [https://gensh.honeyhunterworld.com/ch\\_1401/?lang=CHS](https://gensh.honeyhunterworld.com/ch_1401/?lang=CHS) (дата обращения: 01.05.2024).
17. 仿若无因飘落的轻雨 (информационный ресурс). [Электронный ресурс]. 2024. URL: [https://gensh.honeyhunterworld.com/ch\\_1402/?lang=CHS](https://gensh.honeyhunterworld.com/ch_1402/?lang=CHS) (дата обращения: 02.05.2024).
18. 向深水之中的晨星 (информационный ресурс). [Электронный ресурс]. 2024. URL: [https://gensh.honeyhunterworld.com/ch\\_1403/?lang=CHS](https://gensh.honeyhunterworld.com/ch_1403/?lang=CHS) (дата обращения: 05.05.2024).

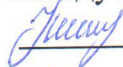
19. 谕示胎动的终焉之刻 (информационный ресурс). [Электронный ресурс]. 2024. URL: [https://gensh.honeyhunterworld.com/ch\\_1404/?lang=CHS](https://gensh.honeyhunterworld.com/ch_1404/?lang=CHS) (дата обращения: 05.05.2024).

20. 罪人舞步旋 (информационный ресурс). [Электронный ресурс]. 2024. URL: [https://gensh.honeyhunterworld.com/ch\\_1405/?lang=CHS](https://gensh.honeyhunterworld.com/ch_1405/?lang=CHS) (дата обращения: 11.05.2024).



Министерство науки и высшего образования РФ  
Федеральное государственное автономное  
образовательное учреждение высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт филологии и языковой коммуникации  
Кафедра восточных языков

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий кафедрой  
 И.Г. Нагибина  
« 13 » июня 2024 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

45.03.02 Лингвистика

**КОНСТРУИРОВАНИЕ ОБРАЗА БОЖЕСТВА В КИТАЙСКОЙ  
ЛИНГВОКУЛЬТУРЕ (НА МАТЕРИАЛЕ ИГРОВОГО ДИСКУРСА)**

Научный руководитель



ст. преп. каф. ВЯ  
Ю. Чжан

Выпускник



А.С. Рауцева

Нормоконтролер



И.А. Рабцевич

Красноярск 2024

## РЕФЕРАТ

*Тема бакалаврской работы* – «Конструирование образа божества в китайской лингвокультуре (на материале игрового дискурса)». Выпускная квалификационная работа представлена в объеме 72 страниц, включает в себя 15 иллюстраций, а также список использованной литературы, состоящий из 66 источников, 22 из которых на иностранном языке.

*Ключевые слова:* МУЛЬТИМОДАЛЬНОСТЬ, ИГРОВОЙ ДИСКУРС, ВИДЕОИГРА, ОБРАЗ, СПОСОБЫ КОНСТРУИРОВАНИЯ ОБРАЗА.

*Цель:* выявление способов и специфики конструирования образа божества в мультимодальном игровом дискурсе.

*Задачи:* 1) рассмотреть понятие мультимодальности; 2) рассмотреть понятие игрового дискурса; 3) рассмотреть понятия образа, художественного образа и выявить их особенности; 4) изучить теоретические материалы, посвященные теме создания образа в других мультимодальных дискурсах (кинематографическом); 5) выявить и описать способы формирования образов в видеоигре; 6) выявить общие черты образа божеств.

*Актуальность* данной работы обусловлена тем, что игровой дискурс, исследуемый в нашей работе, становится популярнее с каждым годом. Видеоигры как современный медиаформат предоставляют новые возможности для анализа культурных и религиозных образов, позволяя исследовать их динамичным и интерактивным способом. Особенностью игрового дискурса является мультимодальность, которая с развитием технологий становится неотъемлемой частью нашей жизни.

*Основные выводы и результаты исследования:*

1. Игровой дискурс – объединение текстов, включающее в себя взаимодействие автора игры с игроком через соответствующий текст в контексте компьютерных игр, которое существует в рамках виртуальной реальности и обладает признаками иммерсивности, иллюстративности и мультимодальности.

2. Для конструирования образов в игровом дискурсе используются как классические методы создания художественного образа (различные стилистические и лексические фигуры), так и способы, используемые в кинематографе (дизайн персонажа, музыкальное сопровождение).

3. Образ божества в видеоигровом дискурсе создается как аудио-визуальными и нарративными факторами, включающими в себя детальную разработку внешнего вида божеств, их голос и музыкальное сопровождение, а также личностные качества и характеристика, так и лингвистические приемы, выражающиеся в использовании эмоционально окрашенных языковых единиц, языковых единиц с оценочным суждением и различные средства художественной выразительности – сравнение, антитеза, гиперболы, разнообразные эпитеты, стилистические повторы.

4. Образ божества в видеоигре Genshin Impact имеет общий прототип, который обладает отличительными характеристиками в зависимости от божества и его характера.

*Перспектива дальнейшего исследования:* анализ других божеств, анонсированных в будущем, а также изучение образов божеств в других играх разработчиков для сравнения общих и отличных черт в разных продуктах.